XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

699 Ft

AUG.-SZEPT 2010 003. szám

ISSN 2061-8808



KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天

VESZETT KUTYÁK


SZEPTEMBER ELEJÉTŐL A BOLTOKBAN!
TOM CLANCY'S
H.A.W.X 2
www.hawxgame.com
12
www.pegi.info
ask about games.com
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD
Wii
UBISOFT



Konzolosnak lenni továbbra is az egyik legjobb dolog széles e világon. Miért? Talán az egyik ok lehet, hogy a szűkösebb hónapok ellenére is gőzerővel dolgozik az iparág azon, hogy záros határidőn belül a lehető legteljesebb játékélményt juttathassák el nekünk. Gondolok itt az őszi szezonnal közelgő „tűzijátékra", melyek nagyja ugyan meglehet folytatás lesz, de mindenki überelni akarja majd riválisait, amiből mi csak profitálhatunk. De ne szaladjunk ennyire előre!

Az e havi, AAA-kategóriás címekben enyhén gyér kínálatot simán kompenzálták olyan, több tízórás játékidővel kecsegtető programok, melyek korábban jelentek meg. Rövidesen persze megcsap minket az őszi szellő, ami belátást enged számunkra a 2010-es év záró hajrájának kezdetébe. Ám azért az augusztusra se lehet panasz: fesztiválok, pancsolás, nyaralás, és emellett relatíve korrekt számú minőségi produktum bombázott minket. Noha meglehet, a nagygépeken kissé sivárabb a mostani helyzet (legalább elment a cash egyéb szórakozási formákra), de a kézikonzolok tulajdonosai abszolúte jó helyzetbe kerültek. „Egy handheld mindig jó a zsebben" – lehet mondássá válik; Japánban már tuti az.

A hónap kiválóságai DS tulajoknak a Dragon Quest IX – végre Európában –, illetve HD-konzolokon Kane és Lynch legújabb mészárlásai, vagy netán az amerikai foci rajongóinak a legújabb Madden. Tesztjeink mellett exkluzív előzetest olvashatsz a Front Mission Evolved-ről, melyet kezeink közé kaparinthattunk. További bemutatóinkban a lehető legmélyebbre ástunk, hogy a legtöbb információt közölhessük veled a közeljövő nagyágyúiról. Ahogy megszokhattuk, nyáron a letölthető játékok élik fénykorukat: ezek közül szemezgettük ki az általunk vélt legjobbakat. Sokaknak bejött többek között a retro-rovatunk: a nagyját, amit ott olvashattál, egy speciális kiállításon kipróbálhatod te magad is Budapesten a Magyar Műszaki és Közlekedési Múzeumban – ehhez lásd vonatkozó írásunkat. Mi jártunk ott és megéri!

A Microsoft jóvoltából megtapasztalhattuk, hogy a Wii-által elindított mozgásérzékelős trendet hogyan képzeli el a redmondi óriás – amelynek a Sony-féle válaszáról a következő hónapban tájékoztatunk majd. Mindkét elképzelés jó, s bár szubjektíven vizsgálva egyik kiegészítő kezdő játékkínálata sem mutatta meg eddig, mekkora potenciál lakozik bennük, mégis kijelenthetjük, hogy egy új éra veszi ezzel kezdetét virtuális barangolásaink során.
A Gamescom feltűnhet, hogy hiányzik a felhozatalból, de okkal: a Konzol Online teljes egészében lehozta a kölni kiállítás híreit, és eme új szokásunktól, hogy a világháló gyorsaságának előnyét élvező honlapunk minden aktuális eseményről informál téged, nem kívánunk elszakadni. A mi szerepkörünk az objektív bemutatókkal, érdekességekkel, tesztekkel és különféle tematikus cikkeinkkel való minőségi olvasmánydózis – minden, mi fürgébb ezeknél, nem élünk vele.
A LAP formálódik, figyel és hallgat rád: törekszünk egy új, egyedi arculatot felvenni – bízunk benne, hogy a változások, melyek még korántsem kiforrottak, elnyerik majd a tetszésedet.

Kiemelném, hogy partnerünknek, a Console Corner-nek köszönhetően a kezedben tartott magazin önmagában egy kupon, amit a boltban bemutatva kedvezményes áron vásárolhatsz – és mindehhez semmit sem kell kivágnod a magazinból!

A címlapon feltüntetett aug-szep. hónapjelölés azon egyszerű oknál fogva lett átmenetileg bevezetve, hogy az egyelőre még hó vége felé megjelenő magazinunk a későbbi vásárlók számára is aktuális maradjon. Nem összevont számot takar!

Kötelező körök lefutva. Elérkeztünk a nyár végére, nem nehéz jelenleg követni, hogy harmadszor tartasz minket a kezedben. Ilyen rövid idő alatt simán kaptam kedves kollégáimtól annyi kifogást a cikkek késésével kapcsolatban, hogy ha üresben járatom az agyam, akkor is évekig el vagyok látva kibúvókkal. Ezzel nem azt mondom, hogy nem hittem el az indokokat, csupán érdekes hallani a megannyi történetet.

Nincs más hátra, mint, hogy jó olvasást kívánjak!

Ciao:

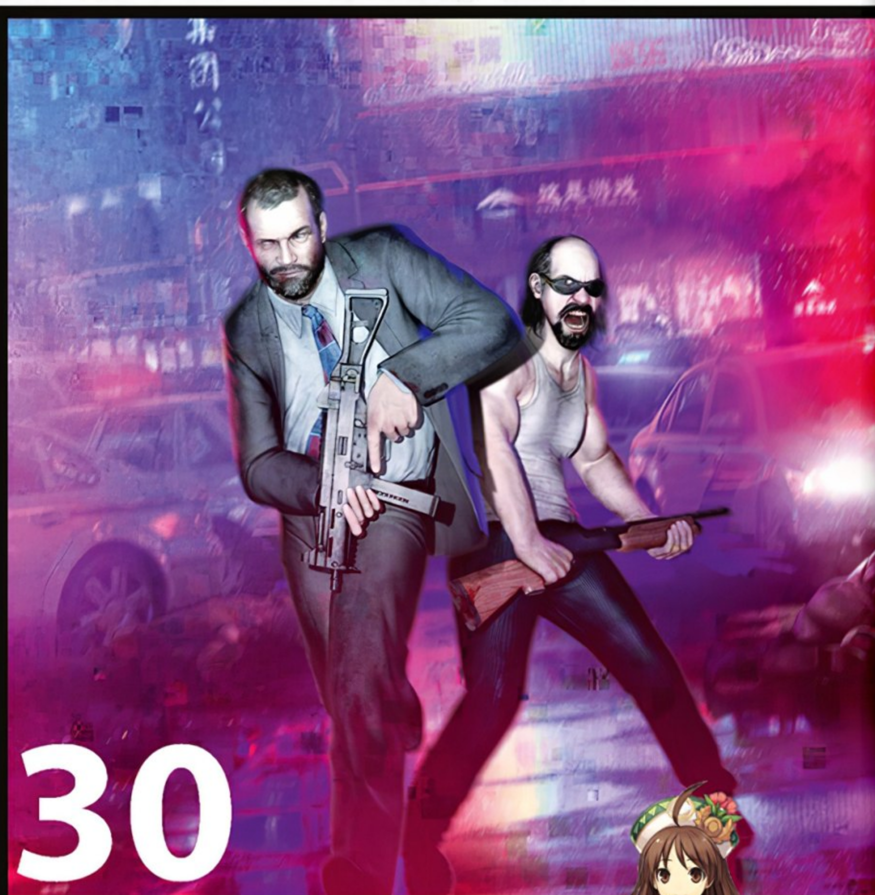
RBaly
és a
Konzol Magazin
csapata!

TARTALOM

HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

BEMUTATÓINK

TESZTJEINK













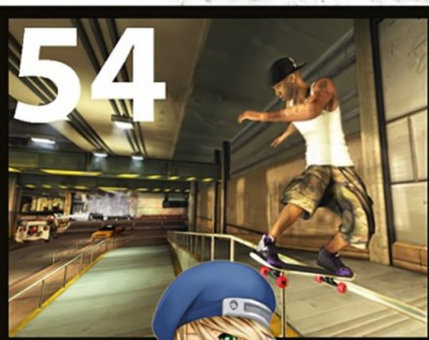


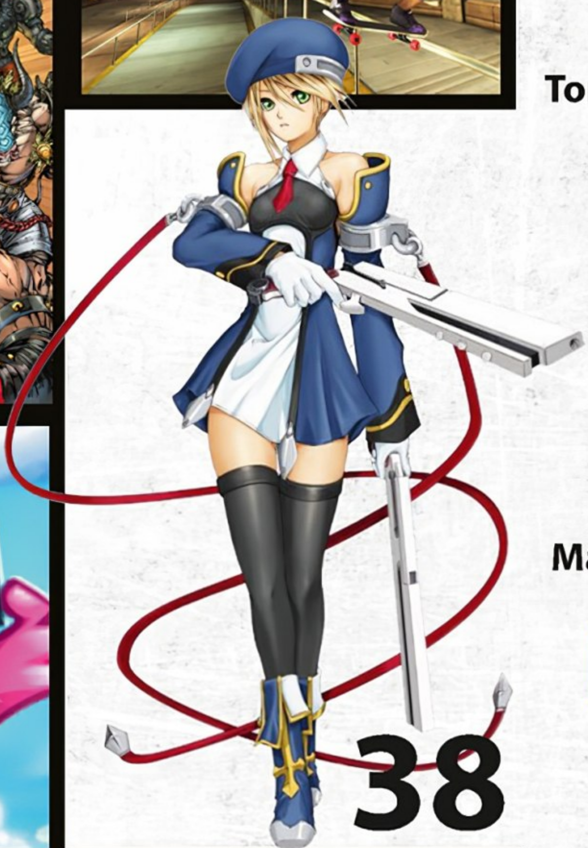














ROVATAINK







64





20 millió eladott DLC

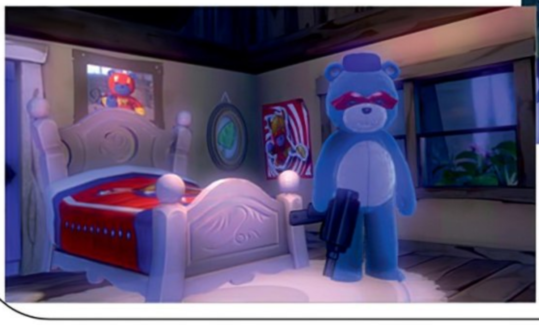
A Call of Duty szériához kapcsolhatóan 2003 óta pontosan ennyi DLC-t (letölthető tartalom) értékesítettek augusztusig bezárólag. Bobby Kotick, az Activision vezérigazgatója azt nyilatkozta a hír kapcsán,hogy "örömmel tölti el, hogy a rajongók számára ilyen izgalmas és vonzó tartalmakat szolgáltathatnak és ők ezt ily mértékű intenzitással fogadják a franchise-tól", bár az igazság e mögött valószínűleg a pénztárcájának mélyén rejlik. A Treyarch által fejlesztett Call of Duty 3 óta érkeznek DLC-k a sorozathoz, de epizódonkénti lebontást nem közölt a cég. Elemzők szerint ezen szám legalább 1/3-át a Modern Warfare 2-höz kiadott letölthető pályák teszik ki, hisz csak ebből az egy részből több mint 20 millió darab fogyott eddig világszerte a két nagy konzolra. Egyben vagy külön tekintve is rekordnak számít ez az érték mert ezelőtt még egy játék sem ért el ilyen magas eladásokat a letölthető tartalmaival. Az adathoz még hozzátartozik az a tény is, hogy a kiadó bevételeinek csupán 30%-a folyik be a konzolos játékok és DLC-k értékesítéséből így valószínűnek tűnik, hogy ezen adatok láttán a továbbiakban még több fizetős tartalommal jön majd ki a piacra minden Activision által kiadott játék.



Próbálják menteni a menthetetlent

Ingyenes DLC-t kínálnak LIVE-on és PSN-en az eszméletlenül gyengére sikerült Naughty Bear című játékhoz. A letölthető küldetés története szerint kissé idegbeteg mackónk egy süteménykóstoló ünnepségre kap meghívást, mint díszvendég, és nekünk kell kiderítenünk, hogy valójában milyen turpisság is állhat a meghívás hátterében. A DLC ezen kívül tartalmaz még néhány új jelmezt, kalapot és fegyvert is, bár még így is erősen kétséges, hogy az alapjáték minősége után érdekel-e egyáltalán valakit is ez az akció.





Sonic duplán támad

A Sega 2010. november 16. megjelenési dátummal címkézte fel Sonic és barátai legújabb kalandjait, a Sonic Colors-t. Nintendo Wii-re egy remekbeszabott, eszméletlenül gyors és rejtett utakkal telitűzdelt 3D-s játékot, míg DS-re egy 2D-s platformert kapunk. Az GameStop-nál előrendelőknek egy exkluzív Sonic sapkával is kedveskednek. (Én a Twitteren nyertem egy ilyet. Tényleg "cuki"!)







6000 sportoló az EA ellen

Nem csak az Activision kerül kínos helyzetekbe manapság. 6000 NFL (amerikai foci) veterán játékos perelte be a kiadót a kaliforniai bíróságon, hogy az jogtalanul használta fel őket a Madden NFL 09 játékban. Bár a neveket az EA megváltoztatta, a mezek számozásai alapján könnyen kideríthető, hogy kik is azok a sportolók, akiket ily módon „becstelenített meg" az Electronic Arts. De nem ez volt az első nézeteltérése az NFL játékosokat tömörítő szervezetnek és a kiadónak: tavaly 26 millió dolláros kártérítést követeltek 2000 játékos nevének jogtalanul való felhasználásáért.

Költöznek az UFO vadászok

Na nem messzire, csupán a STEAM-en kívül augusztus 25-től elérhető lesz (egyelőre csak) az európai PSN-en is az Alien Breed Impact. A Team 17 klasszikusának remake-je még tavaly indult el Alien Breed Evolution néven Xbox LIVE exkluzívként, azóta idén június 3-ától már a PC-s játékosok is örömüket lelhetik az apró vagy épp méretes idegen lényeg gyilkolászásában, e hónapban pedig a PlayStation tulajdonosok is végre kivehetik a részüket majd a bogárirtásból.



"Azt akarom, hogy sírj!"

Nyilatkozta mindezt Tetsuya Mizuguchi (Rez, Lumines) a nem mindennapi látványvilágairól híres játékokat felvonultató kreátor legújabb projektje, a Child of Eden kapcsán. Ha kihagytad volna az E3-as trailert, mindenképp pótold be! Az, ahogyan a színekkel, formákkal játszik ez a gyönyörű játék már önmagában is ok arra, hogy a boldogságtól kicsorduljon egy kis könnycsepp a szemünk sarkából, hisz ehhez foghatót ritkán van alkalmunk látni konzolon. Megjelenés: 2011-ben, Kinect és vélhetően Move-támogatással is megspékelve.





Kane & Lynch képregényben is támad

Augusztus 4-én startolt USA-ban a bűnöződuóról szóló képregénysorozat, a DC kiadón belül tevékenykedő WildStorm Comics gondozásában (World of Warcraft, Red Faction, Modern Warfare 2 képregények). Chris Mitten és Ben Templesmith, - akik a brutalitással teli illusztrációikról híresek - felelnek a látványért, míg a sztorit a már több mint húsz éve a szakmában dolgozó Ian Edginton (Aliens, Predators, Terminator) szolgáltatja.





Knights in the Nightmare PSP-n



Mikorra már nagyjában koptatják az iskolapadokat, érkezik meg PSP-re is a DS-en már nagy sikereket aratott Knights in the Nightmare meseszép japán RTS/RPG/akció játék átirata. A PSP verzió kap egy újabb játszható karaktert Yggdra hercegnő személyében, mely

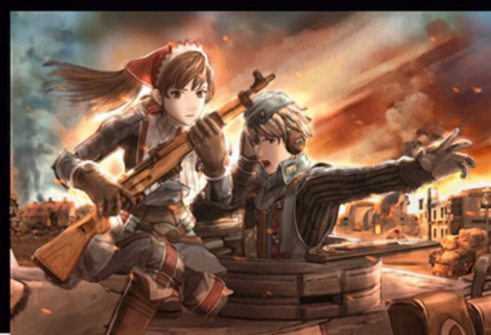




így egy teljesen új és végigjátszható történeti szállal bővíti az amúgy is tartalmas programot. A JRPG fanoknak már csak október 19-ig kell kibírniuk, hogy megkaparinthassák ezt az újabb gyöngyszemet. Addig csak kibírjátok valahogyan?!

Valkyria Chronicles II demo és megjelenés

Augusztus 10-től már tölthető a 31-i datálású, PSP-re megjelenő, egyedi és gyönyörű képi világgal megáldott stratégia-RPG, a Valkyria Chronicles II demója. A Sega nem csak e megjelenés előtti demóval próbálja meg vonzóbbá tenni a nyugati játékosok számára a játékot, hanem ezen kívül csak nekünk szóló tartalmakat is kapunk, mint pl. gyűjtögethető matricák, melyekkel harci járműveink képességeit növelhetjük majd meg, továbbá a PS3 exkluzív első részből is megnyithatunk majd





szereplőket egységeinkbe játszható karakterként. A játék megtartotta az elődjében már megtapasztalt körökre osztott „Parancsnoki Módot" és a valós idejű TPS nézetes akciót is. Harci egységeink (5 különböző típus) is a jól megszokott módon, bár egy kicsit felspécizve állnak majd rendelkezésünkre, hogy aztán mi a játék során tovább növelhessük majd képességeiket, hogy a legjobb taktikát kidolgozva tudjunk győzedelmeskedni kicsiny országunk, Gallia megszállását tervező ellenséges erőkkel szemben. Egyes nyelvek már a megjelenés előtt azt csiripelik, hogy ha remek fogadtatásban lesz része a PSP-s epizódnak, a PS3 is megkapja majd idővel a maga változatát.







Socom 4: Zenében már biztos nagyágyú

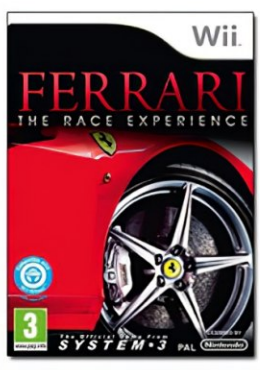


A Battlestar Galactica sorozat és a Dark Void játék zenéi felejthetetlen élményt nyújtottak, és Bear McCreary ismét monumentálist készül alkotni a SOCOM 4 zeneszerzőjeként. A nyugati vonós zenekarok és az ázsiai taiko dobosok közé most még csempész egy kicsit a ritka ázsiai hangszerekből, és az egészből természetesen nem maradhat ki fűszerként a rock & roll sem. 2011-ben kedves játékostársaim mindannyian csak annyit fogunk tudni mondani a fiatal zseni kész művét hallgatva, hogy: "Hűha!".



Ferrari: The Race Experience

A System 3 (Ferrari Challenge, Supercar Challenge) újabb Ferrari licence-alapú játékot jelentett be. A szeptemberben érkező Ferrari: The Race Experience Nintendo Wii-n lemezes, míg a PSN-en csupán letölthető formában lesz elérhető, de a stúdió máris úgy nyilatkozik róla, hogy ettől még a PS3 legjobb autós játéka lesz az új, realisztikusabb vezetési élménynek köszönhetően. Szeptemberben meglátjuk, hogy mennyire volt igazuk így, a GT 5 megjelenésének fényében.





A háttérben megbúvó erők

Múlt hónapban a játékfejlesztéssel kapcsolatos Middleware cikkem keretén belül már említést tettem a két videojáték-motorról, melyekről lent bővebben is beszélek majd, de valódi „énjükre" akkor még nem mutattam rá, csupán a bennük rejlő lehetőségek közül soroltam fel néhányat. E vázra építkezve új cikkemben megpróbálok még mélyebb betekintést nyújtani a videojáték-fejlesztés kulisszái mögé – garantálom, hogy a végére oly érdekességekkel leszel gazdagabb, melyek akár gyökeresen megváltoztathatják a PC-s és konzolos játékiparról kialakított képedet!

A jelenlegi konzolgenerációra, valljuk be, már egyáltalán nem akasztható a NEXT-GEN címke, és ezzel együtt egyre több vád érkezik PC játékosok táborából is, hogy konzolhardverek „elavultságuk" miatt csak visszavetik a videojátékok fejlődését. E téveszmét szeretném most eloszlatni: hisz nem, hogy hátráltatásról, hanem inkább fejlődésről, „evolúcióról" lehet beszélni, ami a mai napig tart, és mely minden platform számára egyformán hasznos.
Az Epic Games által fejlesztett Unreal Engine (UE) és a Crytek üdvöskéje, a CryEngine (CE) „harca a trónért" nagyban felkavarta az állóvizet: a 2011-es év videojáték felhozatala olyan szintű versenyt mutat a játékok képi világában, ami végre valóban az utolsó cseppig kifacsarja mind az Xbox 360-ból, mind a PlayStation 3-ból, sőt még a PC-ből is a lehető legnagyobb teljesítményt.

De kezdjük is a legelején! Úgy illik, hogy az idősebbet vegyük előre, így az UE rég homályba veszett titkait kell feltárnunk elsőnek. Az egész egy egyszerű Turbo Pascal-ban írt játékkal, a ZZT-vel kezdődött 1991-ben, az akkor még csak 21 éves Tim Sweeney és az ő Epic Megagames (ma Epic Games) névre keresztelt cégében, hogy mára a világ legszélesebb körben használt videojáték motorjának fejlesztőjévé váljon. A '90-es évek egy olyan korszak volt, amikor még oly egyszerűnek tűnő kis dologból, mint a ZZT is rohamos növekedésnek indulhatott egy stúdió, így '94-re már olyan mára klasszikus játéknak számító címmel jött ki az Epic, mint a Jazz Jackrabbit.
Az igazi áttörést viszont '98 és az Unreal hozta a csapat számára. A grafikus kártyák akkor még gyerekcipőben jártak, így nagyban felbolygatta a piacot, hogy az akkori grafikus vezérlőkön is ilyen fejlett 3D-s látvány állítható elő. A '90-es évek végén még nem volt széles körben elterjedt, hogy más stúdióktól „vegyenek kölcsön" technológiákat, de az Epic-nél már akkor többen álltak sorba, hogy licencelhessék az első UE motort. Az öröm nem tartott sokáig, hisz a gyorsan elterjedő új típusú 3D támogatással ellátott kártyákhoz az első generációs UE már kevésnek számított. Így végül megszületett az UE2.0, a kor videojáték-fejlesztő „csodája", mely valós időben szerkeszthető pályákat, geometriákat nyújtott szerkesztőjében, így egy csapásra a szakma kedvencévé vált.
Az akkori konzolos és PC-s játékfejlesztés meglehetősen külön utakon járt, így égető szükség volt egy olyan eszközre, mely egyszerre képes minden asztali konzolt és a PC-t is lefedni. Az UE PS2, Xbox és GameCube támogatásától számítható igazán az áttörés, így lehetővé téve PC-s fejlesztő stúdiók tömegeinek a betörést, áttérést a konzolos fejlesztésbe. A 2.0-ás verziót már az amerikai hadsereg is felhasználta saját oktató szoftvere, az America's Army elkészítéséhez, de a sor itt nem állt meg. A kiadók egymásnak adták a kilincset, hogy megszerezzék az UE-t: olyan címek jöttek ki a piacra, mint a Deus Ex, Brothers in Arms, Splinter Cell és még sorolhatnám.

Beköszöntött a NEXT-GEN korszak. Az UE2.5-ös változata már ismét kevésnek bizonyult az új technológiával szemben, így gyorsan lépni kellett, hogy megszülessen az UE3.0. Erről kevesen tudják, hogy amikor bemutatták képességeit a Microsoft vezetőinek, azok végül az Epic nyomására beleegyeztek, hogy az X360-ba eredetileg tervezett 256MB memória helyett végül 512MB-ot helyezzenek el. Mindezt a Gears of War első fejlesztési fázisából bemutatott screenshotokkal sikerült elérniük, melyeken jól látszódott a különbség, ha megnövelik a memória méretét. Meglátásom szerint nem csak ezt érte el vele a stúdió, hanem azt is, hogy a 360 ilyen sokáig bírja a piacon, mert 256MB memóriával már valóban réges-rég X720-ról beszélnék – hisz idő előtt váltani, frissíteni kellett volna a masinát.
De a gondok itt kezdődtek igazán. A két fő rivális egyaránt ki kellett szolgálni, és a hardverközti különbségek eleinte ahhoz vezettek, hogy a fejlesztők az UE gyakori szoftverfrissítései miatt szinte újrakezdhettek mindent, mert az új verzió nem mindig volt kompatibilis a régivel. Bár az UE hírnevén emiatt kisebb csorba esett, közkedveltsége töretlen maradt már csak abból az okból kifolyólag is, hogy 360-ra már a kezdetek óta rengeteg benne fejlesztett játék jött ki. A harmadik verzió oly mértékben csökkentette a stúdiók kiadásait és

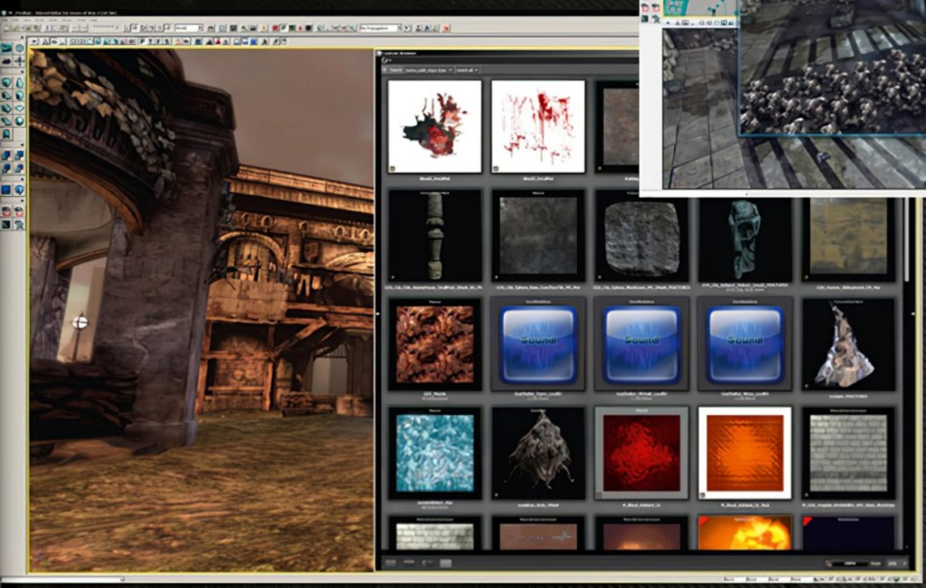


könnyítette meg a dizájnerek dolgát, hogy bátran vállalták a rizikót. A 3.0-ás verzió kezeléséhez már nem volt szükség drágán foglalkoztatott programozó csoportra, hisz a grafikusok, level designerek is képesek voltak megalkotni szinte az egész játékot úgy, hogy akár egy sor programkódot is írtak volna. A munka többi részét aztán egyetlen egy programozó is el tudta látni. Az engine fejlődése persze nem állt meg. Egyre jobb és jobb teljesítményt volt képes kihozni minden konzolból és PC-ből is. Megszületett az „epikus" látványvilággal büszkélkedő Mass Effect, Gears of War 2, és a BioShock.
A vetélytárs sem alszik közben: a Crytek szintén nem ült a babérjain. Az egész egy techdemo fejlesztésével kezdődött. Az X-Isle: Dinosaur Island az NVIDIA GeForce 3 sorozatát hivatott anno dicsőíteni, hogy mekkora grafikai újításokra képes az új Open-GL-t támogató videokártya. Minden idők legjobb minőségű oktató szoftverének címét kapta meg, az



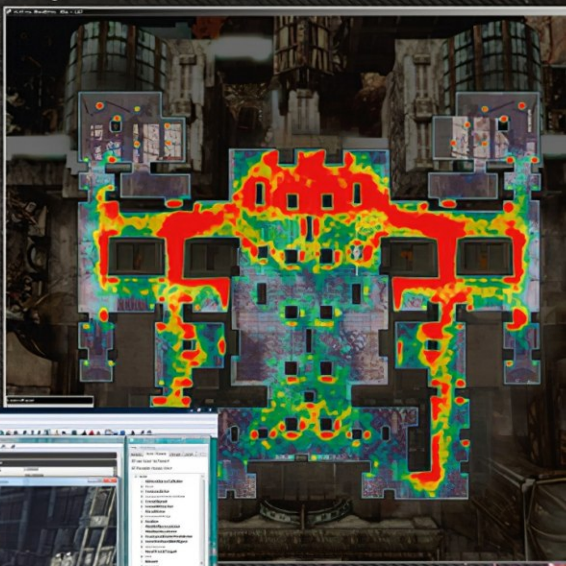
akkor hihetetlenül nagy látótávolságnak és a növényzet gyors és valósághű renderelésének köszönhetően.
Ez után a Crytek már egy igazi nagy dobással tört be a videojáték piacra, és a CryEngine újabb verziójával megtámogatva, a Ubisoft kiadóval karöltve piacra dobta a Far Cry című játékot.

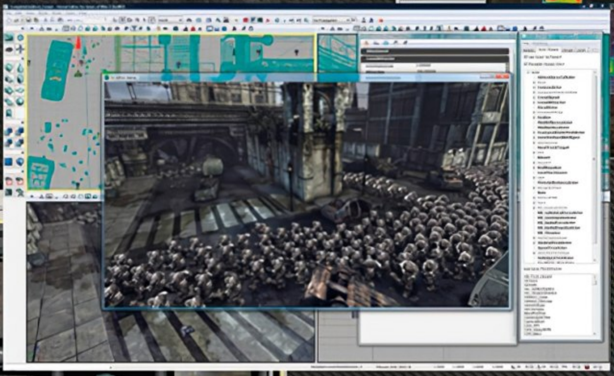
És itt rögtön térjünk is át a konzolos vonalra. Sokan úgy vélik, hogy a Crysis 2 lesz az első nagy dobása a CryEngine-nek multiplatform téren, de kevesen tudják azt már, hogy az Ubisoft megszerezvén a jogokat már Xbox, sőt Wii konzolra is portolta az első Far Cry részt, majd egy módosított CryEngine-nel, melyet DUNIA ENGINE-nek (Föld/Világ/Élet Motor) nevezett el, a Far Cry második epizódját saját fejlesztőcsapatának köszönhetően kiadta Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra is.
A CryEngine ez idáig csupán egy maroknyi, külsős stúdió által fejlesztett játékot tud felmutatni, és ezek közül is csak az Aion: Tower of Eternity az, ami említésre méltó. Az új, 2009 márciusában óriási nagy médiafigyelemmel kísért 3.0-ás



verzió joggal nevezhető trónfosztónak, hogy ha beváltja az általa ígérteket. Ehhez mérten a Crytek már akkor elindította a MyCryENGINE portált, melyen keresztül az érdeklődők kaphatnak felvilágosítást a motor felhasználásával kapcsolatban.
Egy motor mindenek felett: sokoldalúság és hatékonyság. A CE3 nem ígér kevesebbet, mint azt, hogy PC-s fejlesztőkörnyezetünkről egy időben készíthetjük el a fejlesztés alatt levő játékunk PC, PS3, Xbox 360 verzióját, és mindezt egyetlen kattintással, megspórolva így időt, pénzt, felgyorsítva a fejlesztést és egyszerűsítve a platformok közti átjárást. Használatával már nem lesz szükség annyi platformspecifikus és bonyolult beállításra, és főleg kritérium szem előtt tartására, mint pl. az UE esetében. A munka oroszlánrészét ezen a területen automatizáltan végzi majd el a motor, hogy a végeredmény minden konzolon egyforma legyen. Hol van az már, amikor a konzolos és PC-s fejlesztés külön utakon járt? Mi kerekedik ki abból, hogy végül egy technológia elég lesz minden platform lefedéshez?

Sokat akar a szarka, de nem bírja a farka: végül a hardverről is legyen szó. Mint írtam az elején, sok PC-s bírálja a hardverek kötöttségei miatt a konzolokat, de a fenti írásomból remélem kiolvasható a tény, hogy a PC-k magas teljesítménye korántsem párosul mindig a fejlesztők és kiadók tetszésével. A technológiával való lépéstartás meglehetősen költséges „szórakozás", hisz számukra nem feltétlenül éri meg óriási teljesítménnyel bíró játékot elkészíteni, amikor az csak a legújabb PC konfigurációkon fut el – így kiszorítva sok potenciális vásárlót, míg az évekig stabil alapokon nyugvó konzolok piaca biztonságot nyújt.
Ugyanakkor a fejlődés is adott, hisz a mai napig nem lett még kihasználva igazán a Playstation 3 és az Xbox 360 teljesítménye sem. Egy játékot telepakolni nagyfelbontású modellekkel, textúrákkal könnyűnek hangzik és gyönyörű szépnek hat, de ez csupán csak fölösleges pazarlást





jelent, mert míg a PC-ben levő gigabájt méretű grafikus kártyák megbirkóznak vele, hisz kapacitásuk szinte határtalan, addig a konzolok optimalizált, nagyobb gonddal és szakértelemmel megírt programkódot igényelnek. Minőségi munkát tehát nehezebb, de végeredményben kifizetődőbb végezni, mintha csak hónapról-hónapra követnénk a hardvertendenciákat, mert a mai teljesítményben is még olyan potenciál rejtőzik, aminek a kihasználásakor igazi „áll-leejtős" produktumok születnek – az Uncharted 2, Killzone 2 vagy Mass Effect 2, esetleg a készülő Crysis 2 formájában.
A stúdiók, fejlesztők a gyors és költséghatékony megoldásokat kedvelik. Számukra az ilyen technológiák, ha ezek használatukban könnyen elsajátítható és sokáig változatlan sémát alkalmaznak, míg teljesítményükben évről-évre képesek megújulni, továbbra is töretlen sikert fognak aratni melynek mi, játékosok vagyunk a legnagyobb nyertesei. Jól jegyezzük meg tehát, hogy a hardver teljesítményét nem véget nem érő növekedésében kell hajkurásznunk, hanem a meglevőt kell a végletekig kifacsarnunk. A hardvert csupán számokban, adatokban mérőknek nem kell sokat várniuk, hogy megtapasztalják: e két remek konzol még mindig képes lépést tartani a legmodernebb PC-s csodakonfigurációkkal.
Az elkövetkező időszak egy újabb korszakát hozza el a videojátékok grafikai minőségének, és mindehhez egyelőre nem lesz szükség lecserélni megkedvelt masinánkat, hogy mi is haszonélvezői legyünk a két legnagyobb videojáték-motor harcában megszülető játékoknak.

Nomad









Vélemények Japánról egy japántól

A mai rohanó világban a család sajnos egyre kevésbé kapja meg azt a szerepet, amit illene. Pedig, az egyik legfontosabb dolog lenne az, hogy foglalkozunk a szülőkkel, testvérekkel, szeretteinkkel. Ennek sok okozója lehet. A mai általános tendencia az, hogy a szülők elválnak, így a gyerek(ek) nem látnak egy normális családi struktúrát, amit tovább kéne vinniük az ő jövőbeli családjukba.

A japán famíliák java jól működő, viszont a színfalak mögött érdekes dolgok folynak. Az előző részben említettem, hogy az emberek többségének a nagy cégeknél elég erős tempót diktálnak, mind mentálisan és időben is. Az sem szokatlan, hogy több mint 10-11 órát dolgoznak. Manapság ez már változik, de még mindig az a leggyakoribb, hogy a férfi viszi haza a család ellátásához szükséges keresetet. A japán nők ugyanakkor viszik a háztartást és felnevelik a gyereket. Kvázi ez is munkának számít persze, és nem is könnyűnek, de mégis, ahogy nőnek a fiatalok, kevesebb stressz éri őket, és a szó szorosabb értelmében nem dolgoznak.

A japán férfi a munkahelyén elég feszült körülmények között tevékenykedik. Minden egyes hiba nem csak rá vett rossz fényt, hanem egész családjára is. És ezt komolyan is veszik! A munkahelyen a csoportos légkör nem csak abban merül ki, hogy együtt dolgoznak. Munka után feszültségoldásként elmennek „nomikai"-ra (iszogatásra), kicsit berúgnak (de olyan kis adagtól is, hogy itthon a kis 8 éves Józsikai sem rúgna be) elpoénkodnak, amit ugye munka közben nem lehet a fegyelem miatt. De van a másik férfikategória, akik nem így oldják a munka fáradalmait. Elmennek nyilvános házakba. Japánban azonban nem csak az a bizonyos egyféle közismert szolgáltatás van. Nem mindegyiket fogom bemutatni, mert olvashatják ezt a cikket fiatalabbak is, és nem szeretném gátolni őket a normális fejlődésükben (bár amiket lehet „tanulni" a neten keresztül…).



Van a legegyszerűbb fajta, ahol a hölgyek szolgálatait odáig vehetjük igénybe, hogy a bárpultnál iszogatás közben társaságot nyújtanak. Mindig mosolyognak, mindenre helyeselnek. Tehát az igazi, hibamentes női társaságot kínálják egy jó kis viszki mellé. De vannak a házaknak fokozataik is. A végső állomás a teljes gyönyör, amit meg lehet kapni. Azt mondjuk meg kell említenem, hogy ezekben az „intézményekben" külföldit nem fogadnak szívesen. Hogy miért is? Egyszer elmagyarázta nekem az egyik kidobó, hogy a „fehér" férfiak csak bajt tudnak okozni, mindig. Erőszakosak és nem lehet velük bírni. És ezt nem csak a kidobó mondja, hanem az ott dolgozó lányok is. Legtöbbször csak egy helybéli segítségével lehet bejutni, akinek jó a mondókája. Én személy szerint ezt a beszélgetőst próbáltam ki. Érdekes volt. Egy egészen szép lánnyal dumálgattam és iszogattam mellé a piámat. De igazából az érdekelt engem, mi is vitte rá arra, hogy ezt csinálja.

A lány 18 éves volt, éppen egyetemi életét élte. Tudni kell, hogy a japán egyetemek nagyon drágák. Itthon nem értem a legtöbb diákot, hogy miért sír? A Corvinuson a nemzetközi tanulmányok pl. 310 ezer forintba kerülnek. Tudom, most a legtöbben hőbörögtök, hogy ez is drága. Így van. De a japánoknál 1.500.000 Ft egy év! Szóval az a drága, és nem ez. Már a második hőbörgést is hallom, ez fogalmazódik meg bennetek: „De a japánoknak a keresete magasabb!" Ebben is igazatok van, de az élet is drágább ott, tehát kb. kompenzálódik is. A másik dolog, hogy az egyetemek nem kínálnak annyi állami finanszírozású helyet, mint itthon. Tehát a legtöbb diáknak ki kell nyitnia a pénztárcáját, ha tovább akar tanulni. Legtöbbször ezt a család persze nem tudja megfinanszírozni. Mi a megoldás? Elmennek dolgozni.

Itthon érdekesnek tartom, hogy a legtöbb diák nem dolgozik semmit sem a tanulmányai alatt. Japánban máshogyan megy. Jóformán mindenki dolgozik . A legnagyobb szégyen az a diákok között, ha nem dolgozik az illető. Én pl. az egyetemi éveim elején, mikor kérdezték a diákok, hogy mit is dolgozom, azt mondtam, hogy semmit (mondjuk nekem csak az életre kellett volna pénz, mert ösztöndíjjal voltam ott). Ennek hatására később én is elkezdtem dolgozni. És simán összeegyeztethető a dolog. Itthon ilyenre nem is gondolnak. Felveszik a diákhitelt és csá' (tisztelet a kivételnek). Ez a mentalitás. A japán ember elmegy dolgozni a tanulmányai alatt is, mert így fair a szüleivel szemben. Nem ez a lehúzós, lébecolós dolog megy ott, mint itt nálunk (tisztelet a kivételnek). Persze a nyugati ember sokkal könnyebben talál állást. Én pl. egy gimiben voltam angoltanár. Kb. az összes külföldi ezt dolgozta az ismerőseim közül (mivel a suliban is tudják, hogy jobb, ha egy külföldi tanít angolt, mert nekik jobb a kiejtésük, a japánoknak borzalmas).

Na, ezt a munka dolgot azért mondtam, mert a lány („A" bárból) is emiatt dolgozott egy ilyen helyen, mert ezzel normális keresethez jutott a tanulmányai alatt. Lehet, hogy sokat keres ezzel, de ha lebukik, akkor ki is csap-

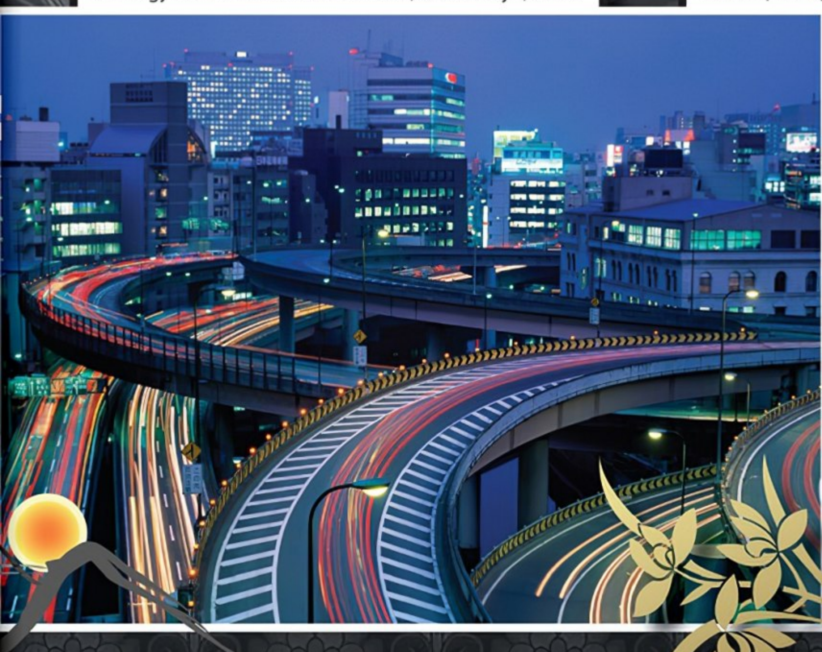
natják az iskolából, mivel ez az intézmény szabályai ellen van (a beiratkozásnál a tájékoztató füzetben én is olvastam). De a pénz mindig jól jön, mondja minden ember.

Eszembe jutott egy sztori ezzel a nyilvános házas dologgal, hogy lássatok egy élő példát is. Volt egy nagyon jó haverom, Yodzsi. 35-ös éveiben járt. Egy gimnáziumban



volt matektanár. A srác mintaképe volt a tutyimutyi japán férfinak. Egy darab barátnője volt életében, az egyetemi évei alatt jártak, de nem tartott sokáig. Utána nem volt több kapcsolata. Az élete a tipikus idősebb otaku style volt. Még mindig a szülőkkel élt, pedig simán megengedhette volna magának, hogy elköltözőn. Vágott minden oldschool animét (emlékszem a Lupin volt a kedvence). Csak a munkájának és a hobbijának élt.
De ugye kellenek a testi dolgok is. Tehát a neves „intézmények" szolgáltatásait vette igénybe. Tőle hallottam ezekről a dolgokról, először, bár szégyellte a dolgot. Ő mondta el nekem, hogy inkább egy másik városba szokott elmenni, nehogy meglássák a kollegák vagy ismerősök, hogy egy ilyen helyről jön ki. Havi 1x megtette ezt a kirándulást.

Tehát a legtöbb japán férfi ezekben az intézményekben éli ki magát. Vannak házas, nem házas emberek egyaránt. Talán egy nem házasnál azt mondom, okés menjél, éld ki



magad ott. De akit otthon vár az asszony és a gyerek(ek)? Minek kell nekik?! Erre 100%-osan nem jöttem rá.
De az csak hagyján, hogyha egy kis action van a csajokkal ott. Vannak ennél extrémebb szituációk is. A váratlan szerelem az intézmény hölgyeibe! A legtöbb korosodó office-os férfi a házasságát nem tartja valósnak érzelmileg, de a kupis hölgyeknél megtalálják. Gyakori az is, hogy a lányoknak külön is fizetnek dolgokat, 1-2 márkás táska, lakás, stb. Van olyan is, hogy annyira egymásba gabalyodnak, hogy több évnyi „találkozgatás" után házasságok alakul-



nak ki belőlük. Azért ilyen dolgok nincsenek nyugaton olyan nagy számban, mint arrafelé. Groteszk világ.

A legfontosabb kérdés talán most fogalmazódhat meg bennetek: tudják-e ezeket a dolgokat a feleségek? Legkönnyebb válasz: igen. A legtöbb feleség tud a dologról. Itt nálunk egy ilyen dolog után megy a tányér-pohár dobálás, hiszti, veszekedés, final act, válás. De ott a legtöbb esetben ez nincsen. A japán társadalomban a válás nem egy tendencia. Csak egy szégyenfolt lenne a családban.
A legtöbb házasság ugye 3 sémán fut.
1. A diákok elmennek a felsőoktatásba, és ott találkoznak a párjukkal.
2. A gyerek annyira félénkek (a japán férfiak különösen), hogy nem találnak maguknak párt. Ilyenkor jönnek a szülők, akik család barátjának a gyerekét boronálják össze a sajátjukkal.
3. A normális (egymásba szeretnek, láv, happy, gyerek, stb).



Az 1-2 a leggyakoribb tendencia inkább, szerintem. No szerelem. Ennek az a veszélye, és ami a japán társadalomban folyik, hogy érdek az egész dolog. Hátránya az, hogy nem is ismerik egymást. Az életvitelük sem segíti abban, hogy pozitívra forduljon ez, hisz a férfi dolgozik éjjel-nappal, tehát még az esély sincsen meg rá. Ezért szokták azt mondani rájuk, hogy akkor ismerik meg egymást igazából a japán házastársak, ha a férfi már nyugdíjba megy.



Na, de visszatérve a feleségekhez.

A legtöbb házas nő nem dolgozik (manapság azért változik a tendencia, és vannak karrierista nők, de még elenyésző a számuk). A legfontosabb feladatuk az, hogy vezessék a háztartást és neveljék a gyereket szó nélkül. De ha belegondolunk, akkor azért ez nem egy tartalmas élet. A férj elmegy dolgozni reggel, utána a gyerek az iskolába és már üres is a lakás. Így tehát a feleségeknek marad a sok különböző női egyesület, ahol tömörülnek, bár szerintem ez inkább unaloműzés, minthogy hinnének az egyesület szellemében és annak céljában. Bármi jobb nekik, mint otthon unatkozni. A legviccesebbet 12 és 15 óra között lehet látni. Mindig mentem a városban, ebben az időben és éreztem, hogy valami nem normális, de mi? Mi, mi, mi, mi? És egyik pillanatról a másikra leesett! Csak nők mászkálnak ott! A kávézók, az éttermek, a shopok, mind-mind nőkkel vannak tele. Teljesen, mint egy sci-fi, ahol a férfi nem kihalt (azért persze vannak férfiak ilyenkor is az utcán, de elenyésző a számuk). Valahogy nem értem ezt még a mai napig sem… Hogy bír így élni egy ember? Mi motiválhatja a következő nap is, hogy felkeljen és éljen? Mert valahogy én nem bírnám elviselni úgy az életet, hogy nincsen célom. Tudom, most ez így keményen hangzik, de az élet így értelmetlen.

De az elő részben is említettem, a japán társadalom a legjobban jellemezve úgy írható le, mint a laboregerek.



Van egy labirintus, benne az egérrel. Az egér meg halad benne, ahogy a falak irányítják jobbra, balra. A végén beér a célba, de a falak segítségével. Pontosan ez van a japán emberekkel is. A falak a szabályok, amiket be kell tartaniuk annak érdekében, hogy elérjenek a célba. Persze manapság már kezdenek leomlani a falak, de még megvannak egy-két helyen. A nők is így lehetnek ezzel szerintem. Látták régen, hogy a nagymama és az anyuka hogy élte az életét. Tehát tudat alatt az előző generációk irányítják életüket. Lehet nem akarja, de ezt látta, tehát így is fogja élni az életét. Szerintem mindig egy erős személyiség kell ahhoz, hogy ellenszegüljünk annak, ami volt.

De térjünk vissza a mederbe. A nők a házasságuk első pár évében ezt bírják is. Csinálják a megszokott dolgokat. De utána rájönnek, nekik is kellenek a testi dolgok. Ilyenkor jönnek a toyboyok. A fiatal srácok. A japán nők többsége a házasságuk közepe táján bevállal egy fiatalabb srácot, és vele él intimebb életet. Ők is úgy bánnak velük, mint a férjeik a nőkkel, akiket finanszíroznak.



Egy alkalommal az egyik tanítványom édesanyja meghívott ebédelni és berúgott egy kicsit. Megkérdeztem tőle ezt a férjes témát, amit csak hallottam. Ő elég könnyedén mesélte el nekem, hogy minden férjnek van egy barátnője a feleség mellett. Itt éreztem, hogy lehet túllépem a határt, de rákérdeztem, hogy „Az ön férjének is van?". A válasz teljesen ledöbbentett, de nem is a válasz, hanem az, ahogy mondta: „Igen". Persze rákérdeztem ezek után mindenre, ami még mondhatni tapintatos volt.

A nő teljesen készségesen mondta a dolgokat, amiket sorokkal ezelőtt írtam le. Semmi fájdalom vagy düh nem érződött rajta. Én nem is azon voltam meglepődve, amiket mond, hanem azon, hogy milyen könnyen mondja. Itt fogalmazódott meg bennem, hogy milyen extravagánsan elferdült ez a társadalom. Eddig is tudtam, hogy valamilyen szinten itt-ott romlott a japán felfogás, de, hogy ennyire? Valahogy ezek után nem tudom egészségesnek mondani ezt az egészet.

A nő csak mesélt és csak mesélt. Lehet egy kisebb sajnálat ütközött ki az arcomra, amit észre is vett. Megszólalt,





erőteljesen, hogy nem kell lesajnálni őt. Ez a megszokott. De egyébként őt sem kell sajnálni, neki is van egy fiatalabb férfi az életében, akivel elvan. Ez nálam már csak a hab volt a tortán. Magamban már nevettem, hogy ez a legabszurdabb dolog, dolgok, amiket hallottam. Ezeket a témákat azért szerettem volna más emberrel is kibeszélni, mert nem akartam elhinni. De tény és igaz. Az akkori japán barátnőm ugyanezeket mondta, igen létezik, és így működnek a dolgok. Valahogy, nem tudom komolyan venni a társadalmukat emiatt. Nem fogom ezek után 100% egyetértéssel hallgatni a dolgokat, a „család a fontos" és a többi maszlagot tőlük. Bort iszik, vizet prédikál.



Pár gondolat tőlem, és ezek csak az én véleményeim és következtetéseim. A japán társadalom a szociális téren elég gyenge. Egy ilyen társadalom, hogy jut el odáig, hogy az ilyen dolgok teljesen rendben vannak? Miért van az, hogy a legtöbb férfi képtelen a párkapcsolat kiépítésére? Képtelen arra, hogy megismerkedjen azzal a lánnyal, aki tetszik neki.

A következőt meg nem viccből írom, ezekből jönnek a stalkerek. Sok hír a TV-ben arról szól, hogy férfi megölt egy nőt. A férfi lakása meg a meggyilkolt lány képeivel van tele. Ezek nem csak a tévékrimikben vannak. Másik. Ha van egy házassága, miért jut el odáig, hogy egy másik nőt is eltart simán? Tudom, hogy más nyugati civilizációban is van ilyen, de most mi speciel Japánt tárgyaljuk ki. Vagy a nők, feleségek. Mind tudják, hogy mi folyik esténként a férjükkel, mikor azt hazudja a telefonba, hogy „lekéstem drágám az utolsó vonatot, nem tudok hazamenni ma". A nő végighallgatja és kész. Semmit nem tesz, csak gyerekes vagy nem gyerekes bosszúként ő is elkezd tartani más férfit a férje mellett. Arról ne is beszéljünk, hogy a gyerek(ek) néha tudnak ezekről a dolgokról. Ha meg igen, akkor túl sok számukra az, hogy ezt mind befogadják és letisztuljon bennük, hogy a szüleik, akiknek inkább példát kéne mutatniuk, milyen életet élnek. Sok kérdés vetődik fel erről a társadalomról. A globalizált világok egyik kimagasló példája. De megéri? Megéri bárkinek is epekednie – a nyugatiak közül – egy olyan társadalomért, ami már olyan romlott, hogy azt leírni sem lehet ? Sok nyugati ember, ha odaköltözne, és élne ott huzamosabb ideig, évekig megszakítás nélkül, hányingert érezne. A normális ember ezeket a dolgokat nem venné szimplán. Az a sok J-Drama, ami a happy, rózsaszín családokat mutatja be, csak kis százalékban létezik a valóságban. Létezni léteznek, találkoztam is olyanokkal, de kevés van belőlük. Talán ideje lenne odafigyelni a családra először, és csak utána a többi dologra.





Lehet egy kicsit feketén festettem le a helyzetet és egy-két ember nem fog velem egyetérteni, de ez van. Én ezt láttam, hallottam, éltem meg. Próbálom nektek bemutatni az árnyoldalakat is. Mert ahogy az előző részben is írtam, nem csak egy óriási, finom habcsók az a Japán. De félre ne értsétek, Japánnak vannak jó dolgai is. De az én cikkeim nem mindig arról fognak szólni.

krugman_

TOP 10

TOP 10 JÁTÉK, AMIRE BÁTRAN RÁVEHETED A BARÁTNŐDET

A nyár általában a videojátékok uborkaszezonja. Ilyenkor a gamerek is leginkább pihennek, vagy a TV előtt görnyedve görcsösen próbálják kipattintani a 45. trófeát/achievementet egy korábbi kedvencből, esetleg csapatnak valami multit a spanokkal. Arra azonban bizonyára kevesen gondolnak, hogy ezen időszak remek alkalom arra, hogy bevonják barátnőiket a buliba, azaz megszerettessük velük a konzoljátékokat. Persze nem szabad egyből „in medias res" módon egy Killzone 2-vel indítani, mert az valószínűleg azonnal kedvüket szegi. Egy megfontolatlan döntés akár végzetes kimenetelű is lehet, minek következtében biztosra vehető a kudarc. Csakis szépen lassan, először könnyedebb, számukra fogyaszthatóbb játékokat feltálalva kezdhettek neki a folyamatnak, de segítség gyanánt a Konzol Magazin most összegyűjtötte nektek azt a 10 játékot, amivel jó eséllyel indulhattok harcba barátnőtök kegyeiért!

10 Raving Rabbids-széria

(Wii, X360, PS2)

Az őrült nyulak szerencsétlenkedéseikkel nagy valószínűséggel minden lány orcájára mosolyt csalnak, ezért előtted is nyitott a lehetőség, hogy beszervezd barátnődet a nem mindennapi baromságokat felsorakoztató játék aktív részvételébe. Töménytelen mennyiségű minigame, mókásabbnál mókásabb spotok és átvezető jelenetek gondoskodnak az érdeklődés feszült szinten tartásáról, a co-op élmény pedig remélhetőleg egy még magasabb szintre emeli közös kapcsolatotokat (a videojátékokkal).





9 Mario Party 8.

(Wii)

Az első Mario Party már 1999-ben megmutatta milyen is egy igazán ütős partijáték, de abban korban még kevesebb gamer beállítottságú lányka élt a Földön, mint manapság, így egészen a 8. részig kellett várnunk az igazi koedukált áttörésre. A Wii platform minden előnyét kihasználó nyolcadik felvonás ráadásul rengeteg „nőcis" minijátékot is tartalmaz, minek köszönhetően igazán nem lesz nehéz rákapatni asszonyunkat a jóságra.





8 Pixeljunk-széria

(PSN, PSP, PS3)

Az egyedi érzésvilágú Pixeljunk játékok szintén abba a kategóriába esnek, amik csak multiban mutatják meg igazi erejüket. Nos, mivel ezek az alkotások mérhetetlen egyszerűségükről, ám attól jóval nagyobb szórakoztató készségükről váltak híressé, jó eséllyel veheted rá kedvesedet, hogy csatlakozzon hozzád a mókában. Én személy szerint a toronyhúzogatós Monsters-t javaslom, de bátran bevethető a többi epizód is, a hatás nagyjából ugyanaz lesz mindegyik felvonás esetében.



7 UNO

(XBLA, PSN)

A népszerű játék remek kikapcsolódás lehet mindkettőtök számára, pláne, ha a LIVE, vagy a PSN rendszeren keresztül egy másik páros ellen toljátok. Az 1992-ben született kártyajáték a mai napig rendkívüli népszerűségnek örvend, de pár éve már virtuálisan is hódít – és épp ez számotokra a lényeg. Persze gond akkor van, ha barátnéd eleve nem rajong a zsugáért, mert úgy nehéz lesz rávenni a közös gémelésre, így ezt a stuffot csak azoknak ajánljuk, akik szeretik a tradicionális, klasszikus UNO-t.





6 Wii Sport/ Sports Resort

(Wii)

A játék, ami egyszerű, de mégis nagyszerű. Elsőre talán érdekes szemmel néz rád nőcskéd miközben a TV előtt hadonászva próbálsz minél több pontot szerezni a golfban, de idővel majd ő is ki akarja próbálni, hogy is működik ez a Wii Remote névre keresztelt varázsbot. Ekkor jön el a Te időd – amit ő még nem is sejt. Megmutatod neki a szisztematikát, majd egy másik kontrollert előkapva beszállsz a gamébe. Ekkor rádöbben, hogy ezt ketten is lehet tolni, ráadásul úgy még jobb is és innentől kezdve nincs megállás… 1 év és lenyom COD-ban.



5 New Super Mario Bros

(Wii)

Ismét egy Mario, ám ezúttal más perspektívából. A platformer stílusú játék remek szórakozás lehet mindkettőtök számára, de igazán akkor a legjobb, ha még többen játsszátok. Egy könnyedebb baráti összejövetel remek alkalom, hogy a piros-kék rucis csőszerelő haverjaival karöltve beugorjon a konzolba, s ez a szitu önerőből megoldja a „játsszak vele, vagy ne" kérdést. Miért? Mert barátnőcskéd nem szeretne renitens lenni, így kénytelen





4 LEGO-széria

(X360, PS3, PSP)



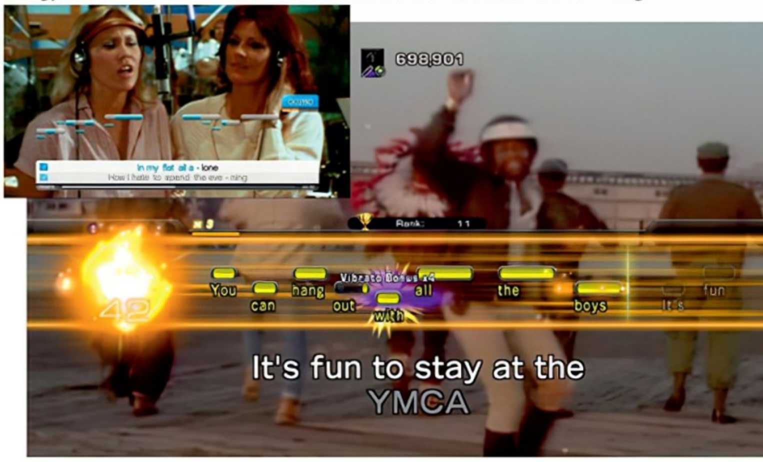


Ezek a játékok (Batman, Indiana Jones, Star Wars, de főleg a Harry Potter) tipikusan abba a kategóriába esnek, amire minden bizonnyal nagyon rá tudod kapatni az asszonyt. A dolog miértje rendkívül egyszerű: azok a játékok, amik a lehető legcsekélyebb szinten tűnnek erőszakos, hardcore stuffnak, már eleve nyerők, de amik ráadásként még aranyosak, szerethetők és viccesek, szinte tutira befutók. A LEGO játékok pedig abszolúte ilyenek, ráadásul kifejezetten a kooperációs játékmenetre építkeznek ami külön pozitívum.

3 Karaoke játékok

(Wii, X360, PS3)

Az éneklős játékok (Lips, Singstar, stb.) azért veszélyesek, mert mi magunk is könnyen rákaphatunk. Jó, mondjuk nyílván kell némi alkohol, no meg egy több fős társaság, hogy Robbie Williams-é váljunk, de akkor is nagy a kísértés. Igazi parti játék, s mint olyan magas fokon képes a szórakoztatásra, ergo könnyedén rádumálhatod párodat, hogy énekeljetek együtt. Persze szükség lehet némi füllentésre a nemes ügy elérése érdekében (gondolok itt: „nem is olyan rossz a hangod, sőt kifejezetten jó!"), de ha egyszer sikerül rávenned a közös duettre, akkor többször is menni fog.



2 Zene alapú ritmusjátékok

(Multiplatform)

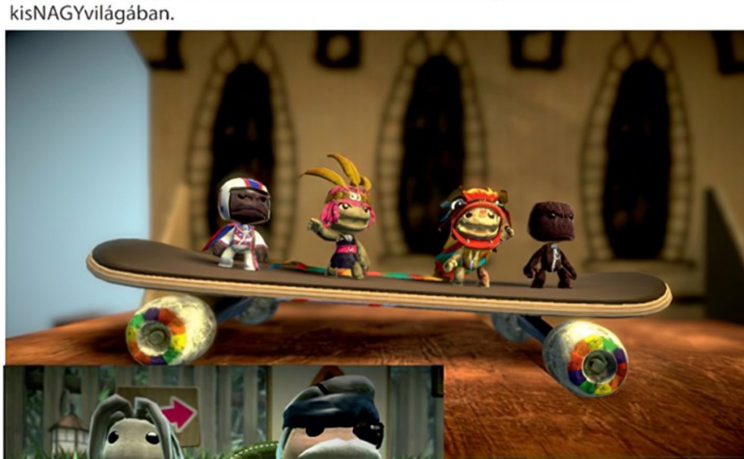
Nem egy olyan női egyedet ismerek, aki ezen játékok hatására kapott rá az aktív gémelésre. Sokan szeretnének népszerű gitárosok, dobosok, vagy éppen énekesek lenni (igen, a lányok is), s ezek a stuffok pont erre az érzésre építenek, ezt a hiányt tömik be – virtuálisan. És ismét eljutottunk a kulcsszóhoz. Próbáljátok csak ki, szinte a csajok kiveszik kezeitekből a gitárt/dobverőt/mikrofont. Ha mégsem jönne be a zenei vonal, akkor ajánlom figyelmetekbe a Non Plus Ultrát, minden idők elsőszámú barátnő-átnevelő játékát, az LBP-t.



1 LittleBigPlanet

(PS3)

A tuti befutó, avagy 10 nőből 9 ezt ajánlja. Zsákfiú kisNAGYvilága 2 évvel ezelőtt egy csapásra lopta be magát minden gamer és gamerlány szívébe, így nem csoda, hogy népszerűsége a mai napig töretlen. Mi benne a zseniális és mitől van akkora ereje, hogy a lányok rácuppanak, mint maci a mézre? Megmondom: cukiság. Ők ezt látják benne, mi pedig valami mást, de a lényeg, hogy ez az a játék, amivel szinte biztosan sikerül rávenned barátnődet, hogy az uborkaszezont veled töltse a videojátékok virtuális kisNAGYvilágában.





Zumics

GRAN TURISMO® 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR



A japán emberek jelentős hányadáról elmondható az a tiszteletreméltó tény, hogy a rájuk bízott munkát igyekeznek a lehető legaprólékosabban, legtökéletesebben elvégezni. Példáért nem is kell olyan mélyre ásni a játékvilágban: itt van rögtön a Polyphony Digital atyja, Kazunori Yamauchi: ő is tisztában van vele, hogy az utókor számára csak úgy lehet valami igazán maradandót alkotni, ha szívét-lelkét beleadja a készülő mesterművébe. Úgy gondolom, nem túlzás így nevezni a Gran Turismo ötödik részét, hiszen már-már betegesnek titulálható precizitás fogja jellemezni a program minden egyes alkotóelemét. Mindezért viszont nagy árat kellett fizetni: egész pontosan hat év fejlesztési időt, és 80 millió dollárt. Döbbenetes számok ezek, de Yamauchi-sant nem tántorította el attól, hogy véghezvigye azt, amit elhatározott: elkészíteni minden idők talán legkomolyabb autós játékát. Az elkövetkező két oldalon igyekszem minél több információt megosztani a – most már tényleg – hamarosan megjelenő programmal kapcsolatban.

Jöjjenek először a nyers számadatok: azt már tudjuk ugye, hogy a Gran Turismo 5-ben két nagyobb csoportot alkotnak a négykerekűek. 80%-uk, (tehát kb. nyolcszáz darab) a „standard", míg a maradék 20% (több mint kétszáz darab) a „prémium" kategóriába tartozik. Előbbi csoport közös jellemzője, hogy az itt található modellek mindegyike felbukkant már egy korábbi részben, illetve valamelyest kevésbé kidolgozottak a prémium titulussal felcímkézett társaiknál. Megijedni nem kell, különbséget maximum az autók belsejében, illetve a törésmodellben fedezhetünk majd fel (értsd: a prémium kocsik karambol során előszeretettel veszítik majd el néhány darabjukat, míg a standard darabok leginkább csak horpadnak, koszolódnak, karcolódnak). A belső nézettel kapcsolatban elég sok ködösítés volt, legalábbis ami a standard példányokat illeti, ezeknél ugyanis nem lehetett biztosan tudni, hogy végül lesz-e vagy sem. Nos, a jelenlegi információk szerint minden autónál válthatunk majd cockpit nézetbe, itt is csupán a kidolgozottság lesz az, amiben különbözik a két kategória. Ennyi kompromisszum még belefér, hiszen ha öszszeszámoljuk, durván 1000 darab(!) licencelt autóról beszélünk, melyeket rengeteg különböző típusból válogattak össze. A „klasszikus" utcai gépeken kívül lesz itt például WRC, NASCAR, F1, Super GT, valamint nem olyan régen megerősítést kapott a gokart is (ez utóbbi szerintem elképesztően jó móka lesz), így az igazat megvallva csodálkoznék, ha valaki nem találná meg a számítását. Hab a tortán, hogy a GT PSP-ben, illetve a GT5: Prologue-ban szerzett modelleket valamilyen módon áthelyezhetjük majd a GT5-be.

Az egyik legfontosabb elem tehát kipipálva, most pedig vizsgáljunk meg egy másik nélkülözhetetlen szegmenset, a helyszíneket. Csak, hogy néhányat említsek: olyan jól ismert versenypályák aszfaltját koptathatjuk majd, mint például a Nürburgring, Le Mans (ha szeretnéd a teljes 24 órás futamot levezetni, megteheted), vagy a Daytona, de megfordulunk Rómában, Tokióban, Toscanában, illetve Madridban is. A fejlesztők nagyjából húsz pályát ígérnek, ami első blikkre talán kevésnek tűnhet, ezért tegyük is hozzá gyorsan, hogy ezeknek hetven különböző variációja lesz, napszak- és időjárás változással megspékelve. Így azért már jobban hangzik, nem igaz? További érdekességként helyet kapott még egy tesztpálya, mely elsősorban azok számára lesz ismerős, akik rendszeres nézői a Top Gear című, igen nagy népszerűségnek örvendő tévéműsornak. Ha mindez továbbra sem lenne elég, megkapjuk a régóta pletykált szerkesztőt is, mellyel lehetőségük lesz teljesen új pályákat létrehozni, vagy akár a már meglévőket átszabni.

Számos extra funkció igyekszik minél színesebbé tenni a GT5-öt. A „My Lounge" névre keresztelt menüpont egyfajta közösségépítő szerepet tölt be: ez lesz a te garázsod, ahová meghívhatod barátaidat, beszélgethetsz velük, figyelemmel kísérheted versenyeiket, vagy akár indíthattok is egy új futamot közösen, amelyen maximum 16 fő vehet részt. A feature nem merül ki ennyiben: nézhetsz még itt Top Gear epizódokat, illetve régebbi versenyek visszajátszásait, folyamatosan informálódhatsz a játékkal kapcsolatos újdonságokról, valamint az offline és online elért eredményeidet is





figyelemmel kísérheted.
A Photo Mode sokaknak ismerős lehet, hiszen korábban már találkozhattunk ilyesmivel. A játék során bármikor lehetőségünk van fényképeket készíteni kedvenc járgányunkról, melyeket természetesen meg is oszthatunk másokkal, ha éppen úgy tartja kedvünk. Rengeteg apró beállítással szöszölhetünk (kameraállás, zoom, stb.), hogy elkészíthessük a számunkra legmegfelelőbb alkotást. Személy szerint nagyon várom, hogy böngészhessek a jobbnál-jobb képek között. Nem csupán fotókat, hanem videókat is készíthetünk, melyeket akár azonnal fel is tölthetünk Youtube-ra, természetesen HD minőségben.
Helyet kapott egy rendkívül izgalmas, ez idáig teljesen újnak számító apróság a játékban: ez az úgynevezett fejkövetési funkció („head tracking"), melynek lényege, hogy egy PlayStation Eye kamera segítségével, szimplán a fejünk mozgatásával képesek vagyunk körülnézni az autó belsejében! Az egész igazából roppant egyszerű elképzelésen alapul, viszont jelentős mértékben megdobhatja a „tényleg ott ülök és vezetek" érzetet. Képzeljük el az élményt, ha mindezt még 3D támogatással, valamint egy jófajta kormánnyal is megspékeljük. Igencsak komoly!



A fizika mindig is elég érzékeny pontja volt a sorozatnak, már ami az autók külső tényezőkre való reagálását illeti. A franchise pályafutása során ez az első olyan eset, amikor a kocsik felborulnak, illetve valós időben, látványosan deformálódnak egy-egy ütközés során. Nem is akárhogyan: a törés mértéke függ a becsapódás erejétől, helyzettől, sőt, még magától a járműtől is – figyelmetlenségünknek mostantól tehát ára lesz, többé nem reménykedhetünk abban, hogy csak úgy lepattanunk a falról, mintha mi sem történt volna. A sérülés ráadásul nem csak a külcsínt, hanem a motort (és egyéb alkatrészeket) – ebből adódóan pedig a további előrehaladásunkat – is egyaránt veszélyezteti. Ha már szóba került a külső: az autókon igen erőteljesen meg fog látszódni, hogyan bánik vele a gazdája. Bizonyos idő elteltével elég nagy koszréteg gyűlhet össze rajtuk, ami nem szép látvány, épp ezért rendszeresen mosásra szorulnak, úgymond törődni kell velük. Külső és belső tuningolásra természetesen széles skálán lesz lehetőség.









2010-et írunk, és még mindig körülbelül két hónap van hátra a Gran Turismo 5 megjelenéséig, de ezt a tartalmat elnézve okkal reménykedhetünk abban, hogy legalább ugyanannyi ideig képes lesz szórakoztatni, mint amennyit várni kellett rá. Ami engem illet, megértem Kazunori Yamauchit és csapatát, amiért nem akarják elsietni annak a játéknak a kiadását, melybe ilyen bődületes mennyiségű időt és pénzt fektettek. Azért tették, hogy amikor először rátaposunk majd a virtuális gázpedálra, elmondhassuk: igen, erre megérte hat évet várni.




A játékban


A valóságban

Duke

GRAN TURISMO 5

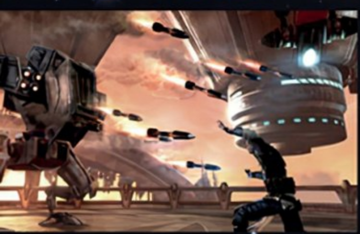
Kiadó: ***Sony Computer Ent.***
Fejlesztő: ***Polyphony Digital***
Megjelenés: ***2010 november 3.***
Platformok: ***PS3***

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II

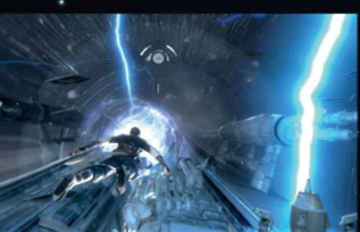
Star Wars: The Force Unleashed II

„Mindenkinek vannak hősei, és amikor látjuk őket elbukni, mind meghalunk egy kicsit"











Folytatást kreálni egy lezárt történetnek nem egyszerű feladat: a Force Unleashed első felvonása meglepően jól illeszkedett a Star Wars univerzum két vízválasztó epizódja, a „Sithek Bosszúja", illetve az „Új Remény" közé, hiszen számos olyan apró részletbe is betekintést nyújtott, amiket eddig homály fedett. A főszereplő – Galen Marek, aka Starkiller – halálával azonban ez a mellékág történetmesélés szempontjából nem igazán nyújtott további lehetőségeket. Na persze, ahogyan az lenni szokott, a szép eladási eredmények (több mint hétmillió példány kelt el, minden platformot beleértve) végül rádöbbentették a LucasArts embereit ennek az ellenkezőjére… (*mosolyog*)



A cselekmény nagyjából hat hónappal az első rész után, és egy évvel az „Új Remény" előtt zajlik. Felmerül a kérdés: hogyan lehetne hihető módon visszahozni az első rész emblematikus – és nem utolsósorban halott – főhősét? A választ egy Kamino nevezetű bolygó adja meg. Emlékszel még, miről volt híres ez a planéta? Segítek: itt készültek tucatszám Jango Fett hasonmásai. Bizony-bizony, a Kamino volt annak a híres klónhadseregnek az elkészülési helye, mely végül a jedik vesztét okozta. Nem véletlenül említettem ezt meg, hiszen a hangsúly ezúttal is a „klón" szócskán van, a Force Unleashed II Starkillerje ugyanis nem valós önmaga, hanem csupán egy jól sikerült másolat. Mindennapjait gyakorlással tölti egy torony tetején, ami tulajdonképpen egy börtönnek is megfelel. Emlékei nem nagyon vannak (tisztára, mint egy másnapos), noha érzi, hogy valami nincs rendben: baljós sejtelmeit végül a bolygóra ellátogató Vader nagyúr is megerősíti, amikor elmondja neki az igazat származásával kapcsolatban (kiderül továbbá az is, hogy ő már a sokadik ilyen klón, az előzőek azonban mind elvesztették józan eszüket, szívverésükkel egyetemben). A hallottak érthető módon nem igen nyerik el Starkiller tetszését, a szökéshez pedig egy múltbéli látomás adja meg a végső löketet, amelyben végignézi, hogyan árulta el korábban Vader. Több se kell főhősünknek, hogy eddigi tudását kamatoztatva megszökjön cellájából, és látomásai nyomán haladva megpróbálja összeilleszteni a kirakós minden egyes részletét, átszelve a galaxist.



„Az erő veled van"

A fejlesztők eleddig csupán a játék kezdeti szakaszába, azon belül is az előbb tárgyalt kaminói incidensbe engedtek betekintést. Már a kezdő képsorokról lerí, hogy a játék milyen bitang jól néz ki!

A csinosodás egyértelműen felfedezhető a FU1-hez képest, fantasztikusan fest, ahogyan a szakadó esőben tizedeled az utadba kerülőket. Starkiller láthatólag igen jó formában van, legalábbis erre merek következtetni abból a tényből, hogy bármiféle nehézség nélkül csinál konzerves dobozt az útjába kerülő TIE-Fighterekből. A szerencsétlen katonákról már nem is beszélve, akiket már az első részben is szánakozva lóbáltam a levegőben erőm segítségével, majd ezt megkoronázva dobtam le őket a tátongó





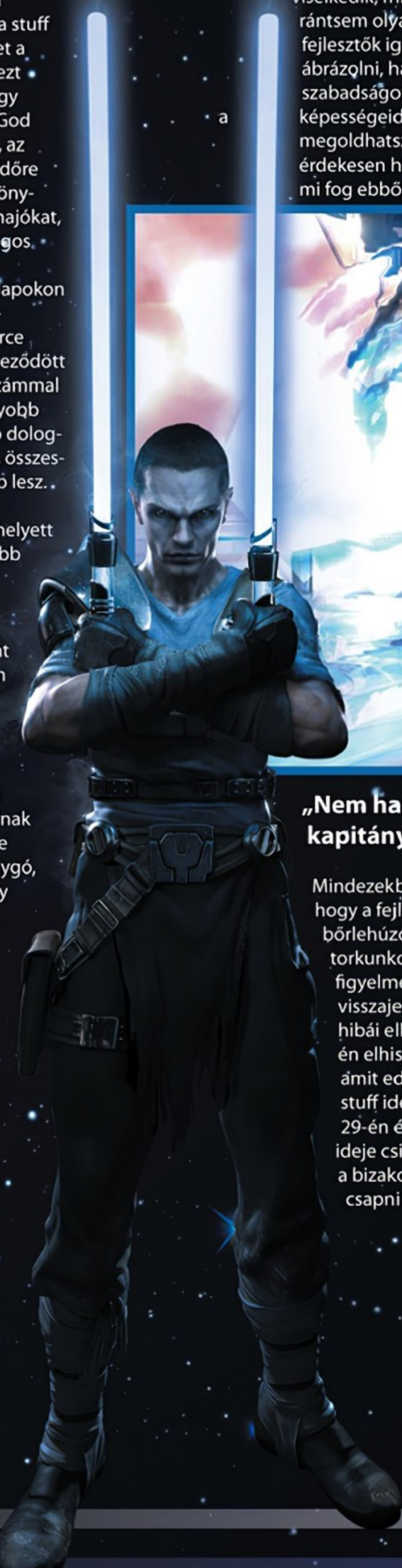
mélységbe. Természetesen ezúttal is végrehajthatsz efféle gonoszságokat, a meglévők mellé pedig kapsz néhány új képességet is. Az úgynevezett „Force Grenade" használatával feltöltheted ellenségeidet árammal, ezáltal élő bombát varázsolva belőlük (miután ezt megtetted, természetesen be is hajíthatod a delikvenst egy nagyobb csoport ellenség közé). Bevetheted a híres elmetrükköt, de ezúttal nem arról fogod meggyőzni a stormtroopereket, hogy „nem ezek azok a droidok, amiket keresnek". Ez már olyan snassz volna, lássuk be. Ehelyett egymás ellen fordíthatod a rád támadókat (mókásan néz ki, ahogyan kézzel püfölik egymást, ha éppen nincsen náluk fegyver), vagy akár ráveheted őket, hogy kis lemmingek módjára levessék magukat a mélybe. Tipikusan előforduló probléma szokott lenni karakterfejlesztős játékokban, hogy csupán a stuff vége felé sajátíthatod el az összes képességet a lehető legmagasabb szinten. A „Force Fury" ezt hivatott orvosolni: kaszabolással feltöltesz egy csíkot (a dolog rendkívül hasonlít például a God of War rage módjához), és ha ez megtörtént, az összes képességed hatékonysága bizonyos időre jelentősen megnő (ez alatt azt értsd, hogy könnyedén darabokra zúzhatsz lépegetőket, űrhajókat, de nagyobb számban tudsz eliminálni gyalogos ellenségeket is).

A játékmenet továbbra is ugyanazokon az alapokon nyugszik, mint az eléd, ugyanakkor sok minden jelentős változtatáson esett át. Míg a Force Unleashed-ben leginkább csak a harcra helyeződött a hangsúly, addig a folytatásban már szép számmal helyet kapnak a gondolkodós részek is. Nagyobb bejárható terület áll a rendelkezésedre, több dologgal léphetsz interakcióba a környezetedben, összességében tehát az egész sokkal változatosabb lesz. Az első részben rengeteg (több mint száz) különböző típusú ellenség volt. Mennyiség helyett ezúttal a minőség élvezett prioritást, kevesebb fajta lesz, cserébe viszont mindegyikőjük teljesen egyedi tulajdonságokkal bír majd. Más módon fognak ellened harcolni, eltérő lesz a mozgáskultúrájuk, fegyvereik, valamint a gyenge pontjaik – ebből adódik, hogy nem ronthatsz nekik mindig ugyanolyan módon, itt bizony sokféle taktikára lesz szükséged!

Kalandjaid során számos – a Star Wars univerzumból már jól ismert – karakterrel és helyszínnel fogsz találkozni. Ezek közül akadnak olyanok, amiket a filmekben csak kevés időre láthattál (például a Cato Neimoidia nevű bolygó, ami a Sithek Bosszújában bukkant fel néhány pillanatra), de természetesen lesznek sokkal ismertebb helyszínek is, mint például a Dagobah mocsaras vidéke. Itt maga Yoda vár rád, és meg kell majd járnod azt a híres barlangot, amibe Luke is ellátogat, a Birodalom Visszavág című részben.

A forgatókönyvírók elmondása szerint a történetet jóval több érzelem szövi majd át: a kapcsolatok jóval mélyebben lesznek ábrázolva. Ahogy haladsz előre a játék során, Starkiller személyiségét egy merőben más aspektusból ismerheted meg. Maga a karakter is jóval érettebben, felnőttesebben viselkedik, mint az első részben tette, már korántsem olyan alázatos, mint egykor volt. Ezt a fejlesztők igyekeznek nem csupán a főhőssel ábrázolni, hanem magával a játékkal is: sokkal több szabadságot kapsz arra, hogy felfedezz, kísérletezz a képességeiddel, valamint többféleképpen is megoldhatsz bizonyos helyzeteket. Rendkívül érdekesen hangzik, roppant kíváncsi leszek, hogy mi fog ebből kisülni.







„Nem haragszom önre, Needa kapitány"

Mindezekből szerintem egyértelműen látszik, hogy a fejlesztők nem szeretnének egy bőrlehúzós Force Unleashed 1.5-öt letuszkolni a torkunkon. Elmondásuk szerint rendkívül nagy figyelmet fordítottak a rajongók igényeire és visszajelzéseire, hogy az első rész esetleges hibái elkerüljék a folytatást. Ami engem illett, én elhiszem nekik, ugyanis nagyon meggyőző, amit eddig láttam a készülő programból. A stuff idén ősszel, egészen pontosan október 29-én érkezik, addig pedig még bőven van ideje csiszolódnia, így minden okunk megvan a bizakodásra. Októberben jól oda fogunk csapni a Galaktikus Birodalomnak!

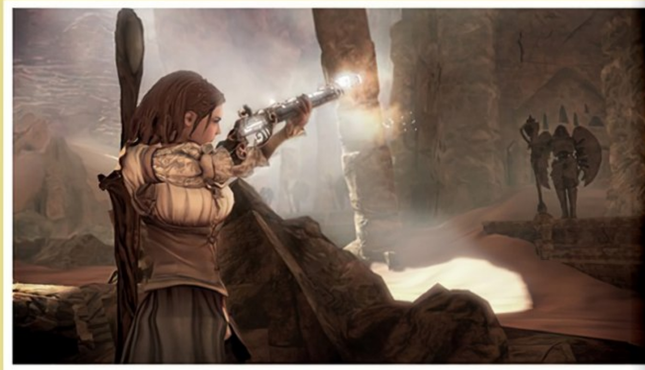
Duke

STAR WARS THE FORCE UNL. II

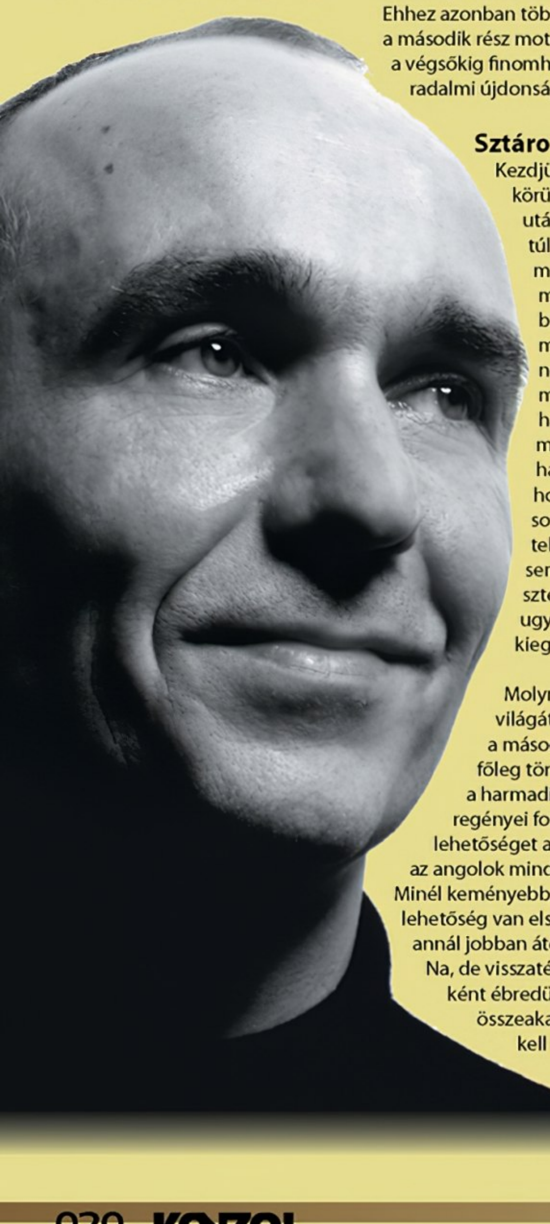
Kiadó: ***LucasArts***
Fejlesztő: ***LucasArts***
Megjelenés: ***2010 október 29.***
Platformok: ***X360, PS3***

FABLE III

Hatalommániások, kisebbségi komplexusban szenvedők figyelem! Peter Molyneux az új Fable-ben végre el fogja érni azt, amit már évekkel ezelőtt szeretett volna. Egy egész birodalmat ad a kezünkbe, s igazi királyokká tesz minket! Elnyomod a népet, vagy babusgatod őket? Csak rajtad áll!



Minden Molyneux által készített játékban az legnagyobb érdekesség, hogy az úriember annyival felülígér mindennek, még a józanésznek is, hogy amikor végül piacra dob valamit, kiderül, hogy igazából a negyedét sem tudja annak, amit kellett volna. A legfurcsább azonban, hogy még ekkor sem csalódunk, mert még az a negyed is annyira más, annyira jó. Most az angol játékdesigner végre eléri azt, amit már az első részben szeretett volna: cselekedeteink, döntéseink kihatnak majd az egész uradalomra. Ehhez azonban több dologra van szükség, így a Lionhead a második rész motorjára és alapjaira építkezve igyekszik a végsőkig finomhangolni a játékmenetet, miközben forradalmi újdonságokkal is előrukkolnak.



Sztárom a párom

Kezdjük rögtön a történet alapvetéseivel: körülbelül 50 évvel járunk a Fable II eseményei után, s a helyzet finoman fogalmazva nem túl rózsás Albionban. Logan király, a teljes mértékben kegyetlen és hideg uralkodó minden erejével azon munkálkodik, hogy birodalmát belerángassa az iparosodásba, még akkor is, ha a nép már nyilvánvalóan nem bír el több terhelést. Az életkörülmények egyre romlanak, egyre több a haláleset, s a polgárok egyre nyomorultabb módon élnek. Az egész egyébként nagyon hasonlít a kétszáz évvel ezelőtti Londonhoz, nem véletlenül; a fejlesztők ugyanis sosem szerettek volna egy valóságtól teljesen elszakadt világot teremteni, sőt, azt sem kedvelik, ha Albiont beskatulyázzák a sztenderd „fantasy" keretbe, a Fable világa ugyanis sokkal inkább az igazi Angliára épül, kiegészítve némi mágiával.

Molyneux elmondása szerint az első rész világát Artúr király legendái ihlették, míg a második már inkább Robin Hood stílusú, főleg történetvezetésben. Ennek megfelelően a harmadik epizódot erősen Charles Dickens regényei formálták, és a sötét, komor világ számos lehetőséget ad az íróknak a kemény viccekre, hiszen az angolok mindig is a feketehumorban voltak jók. Minél keményebb, kegyetlenebb egy szituáció, annál több lehetőség van elsütni egy-egy nagyon durva poént, s annál jobban átérzi majd a játékos a történések súlyát. Na, de visszatérve a sztori kezdeteire: szóval, hercegként ébredünk a király palotájában, ám rövidúton összeakasztjuk vele a bajszunkat, így menekülésre kell fognunk a dolgot.

Miután sikerült nagyjából biztonságba jutnunk, a játék bemutatja nekünk három segítőnket, akik amolyan tutorial jelleggel ismertetnek meg minket a Fable III egyes aspektusaival, s egyben elindítják a sztárparádét. Rögtön itt van Jasper, a kedves öreg komornyikunk, aki a legendás John Cleese hangján szólal meg, valamint régi mentorunk, a nagyszakállú Sir Walter, akit Bernard Hill szinkronizál, rajta kívül pedig még velünk tart gyerekkori kedvesünk, Elise is. Jaspertől megtanulhatjuk, miként változtassunk a kinézetünkön, Sir Walter természetesen a harcra instruál minket, míg Elise-től az új érintés-mechanizmust sajátíthatjuk el. Utóbbi kettőt egyébként egyetlen küldetésen belül prezentálták is a fejlesztők, amire a sztori elejéhez képest egy kicsit később kerül sor.

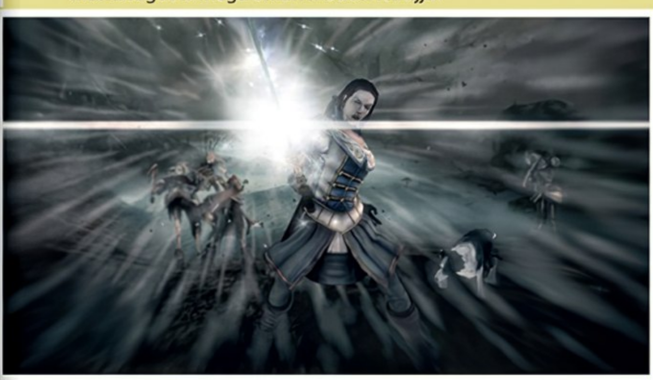
Sir Walter és a játékos karaktere tehát elmenekül Albionból, egészen a szomszédos sivár is kihalt Aurora kontinensére. Itt hajótörést szenvedünk, majd kénytelenek vagyunk behatolni egy nem túl bizalomgerjesztő barlangba, ahol megütközhetünk a ránk rontó gonosz szellemekkel. A fejlesztők alapvetően semmit nem változtattak a harc irányításán: továbbra is egy-egy gomb vezérli a közelharci fegyverrel történő csapást, egy másik a puskát, egy harmadik pedig a mágiát. Habár a kontroll továbbra is nagyon egyszerű és intuitív, a küzdelmek kinézete sokkal jobb, mint az elődben: a Lionhead rengeteg új mozdulatsort implementált, hogy a harcok mindig epikusnak és változatosnak tűnjenek. A fejlesztők elmondása szerint mindez nagyon fontos, hiszen a Fable még mindig inkább akció, mint szerepjáték. A bar-





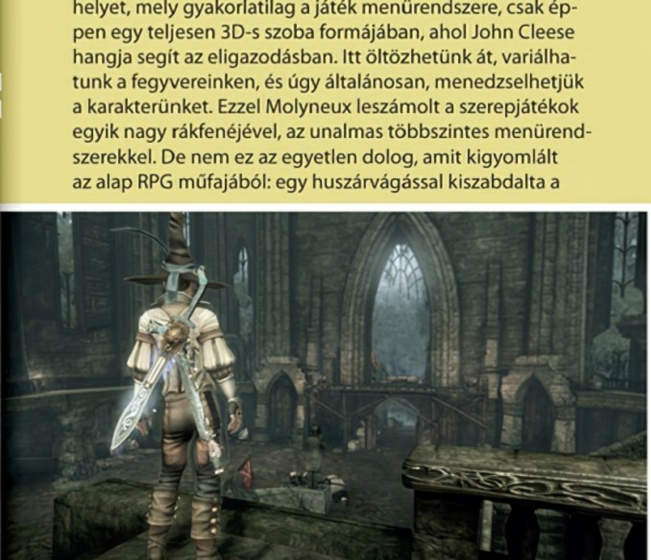


langos kiruccanás úgy végződik, hogy Waltert megvakítja a főgonosz, így a touch-mechanizmust (érintés) használva meg kell ragadnunk a kezét, és kivezetni őt a napfényre. Persze a történet során akadnak majd olyan karakterek, akik nem akarják, hogy megfogjuk a kezüket, így őket ráncigálnunk kell majd, miközben ficánkolva próbálnak elszakadni tőlünk. Egyelőre nem értem, mitől olyan hatalmas extra feature ez egyébként, de Molyenux mindig képes arra, hogy a legkisebb marhaságot is megalomán módon felfújja.



Lehetsz király

Miután a sztárok által szinkronizált segédeinkkel sikerült eljutnunk a menedékül szolgáló kisvárosba, megkapjuk az akciónk központjául szolgáló The Sanctuary néven futó helyet, mely gyakorlatilag a játék menürendszere, csak éppen egy teljesen 3D-s szoba formájában, ahol John Cleese hangja segít az eligazodásban. Itt öltözhetünk át, variálhatunk a fegyvereinken, és úgy általánosan, menedzselhetjük a karakterünket. Ezzel Molyneux leszámolt a szerepjátékok egyik nagy rákfenéjével, az unalmas többszintes menürendszerekkel. De nem ez az egyetlen dolog, amit kigyomlált az alap RPG műfajából: egy huszárvágással kiszabdalta a



tapasztalati pont szerzést és szintlépést is. Ez ugyanis szerinte egy olyan dolog, ami több évtizede benne maradt a zsánerben, pedig a játékosok igazából nem szeretik, nem egészen értik, s nem is túl látványos. Ehelyett a fejlődésünket a követőink száma jelzi. A Fable III-ban ugyanis a célunk nem más, mint elég embert magunk mögé állítani ahhoz, hogy el tudjuk indítani a forradalmat Logan király ellen, s utána magunkat ültessük trónjába.



A cél végig egyértelmű lesz mindenki számára: Logan egy velejéig gonosz karakter, a fejlesztők garantálják, hogy utálni fogjuk, s mindent megteszünk majd a bukása érdekében. A játék neheze azonban csak ezután kezdődik: királyként ugyanis soha nem látott módon nehéz döntésekkel kell majd szembesülnöd. Molyneux szerint ez volt a logikus lépés a sorozat számára, ugyanis komoly probléma, hogy a sztori során előkerülő morális kérdések igazából nem is kérdések a legtöbb játékos számára, hiszen úgyis szinte mindenki a jó utat választja. Uralkodóként azonban az egyes döntések korántsem feketék vagy fehérek, ugyanis folyamatosan pengeélen táncolunk: mennyi adót terhelünk a népre? Milyen megszorításokat alkalmazzunk annak érdekében, hogy talpon tartsuk a királyságot? Betartjuk-e ígéreteinket, és tényleg jobbá tesszük az emberek életét, akár úgy is, hogy ehhez máshonnan kell elvonnunk erőforrásokat?



Hősök tere

A készítők egyébként a hasonló politikai döntéseket a mai világ, s Anglia helyzete alapján modellezték, hiszen mi is egy gazdasági összeomlásból próbálunk kimászni, ami komoly terhet ró a vezetőkre. Hogyan oldják meg, hogy egyszerre kedvezzenek is a népnek, de emellett ne hagyják csődbe jutni az országot? Molyneux úgy gondolja, ezek olyan kérdések, amik egy az egyben áthallatszódnak a Fable III-ba. A mai világban, a jelenlegi gazdasági helyzetben egyre kevesebb politikus tudja betartani az ígéreteit. Vajon te be fogod tudni?

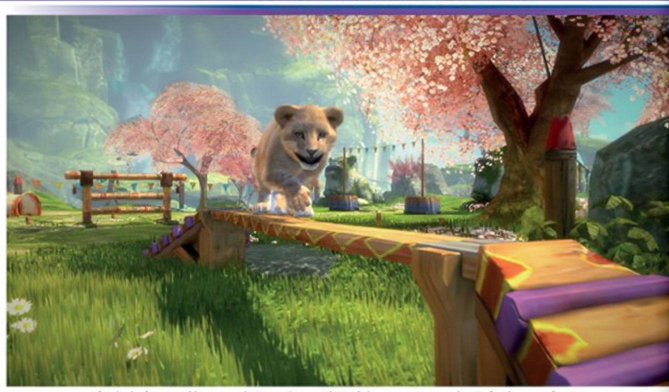
A királyságig vezető út is roppant izgalmas lesz, hiszen a kalandok során a Fable-re jellemző módon tengernyi humoros és ötletes küldetést oldhatunk meg, segíthetünk a népnek, vagy agresszorként is viselkedhetünk velük, de akármit is teszünk, fontos megjegyezni, hogy minden cselekedetünk következménye vissza fog köszönakkor, amikor már a trónon ülünk. Ja, és a legfontosabb: végre lesz normális kooperatív móka is, saját karakterrel, saját kamerával, magyar felirattal – azt hiszem 2010-ben ennél többet nem is kérhetünk!

InGen

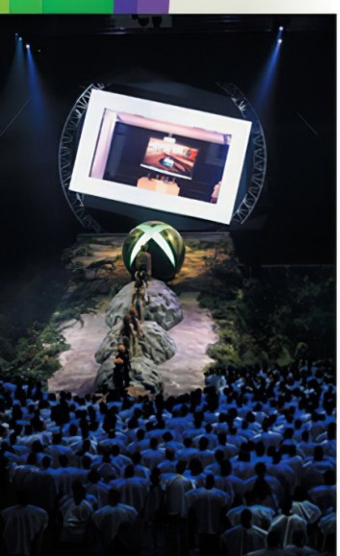
FABLE III

Kiadó: ***Microsoft***
Fejlesztő: ***Lionhead***
Megjelenés: ***2010 október 29.***
Platformok: ***X360***

KINECT™ for XBOX 360







Benne voltunk a TV-ben!

Az Úr 2010. esztendejében, annak is augusztus 12. napján jómagam, és a srác Japánból, ki ír Japánról, invitálást nyertünk a november 10-én Európában megjelenő Kinect-féle élmény kipróbálására. Meglehet, válság van, de ez a hazai MS bázison nem igazán volt tetten érhető: minőségi ételek, italok, külön profi masszőrök álltak a sajtó képviselőinek rendelkezésére, hovatovább, az előadás is egy laza, mondhatni „chill-out" teremben zajlott, babzsákokkal, házimozival, biliárdasztallal, csocsóval, és ami kellhet még egy-egy szünetben a megfáradt alkalmazottaknak, illetve zsurnalisztáknak. Alias Mr. Xbox (Vígh Attila) szerencsére rövid (nem az előadás végett, csupán tudtuk, mik a tiszteletkörök tartalmai) PPT-prezentációja után mindenki rögvest belevethette magát a Kinect-varázsba. Nos, míg megannyi ismert orgánum képviselői hamar felléptek a porondon, addig mi vártunk, s eme szünet tartalmát le nem hozván felvázolnám a Microsoft új üdvöskéje kapcsán felmerült tudnivalókat.
Nézzük az anyagiakat: a kamera durván 40 ezer forint körül fog mozogni, ami a kezdeti (kamerát meghajtó szoftver) által első körben két, a későbbiekben akár négy főt is képes lesz érzékelni, ergo egy egység idővel hozni fogja a riválisok árait (több játékos esetén). A Kinecthez készülő játékok nagyja (induláskor cirka 15-tel lehet számolni) itthon is kedvezményesebb, hivatalosan 9990Ft-os áron landol a boltok polcain. A technológiai ismertetőtől most eltekintenék, majd novemberben visszatérünk rá.

A lag és annak okai

Az eszköz érezhetően kisebb laggal (késleltetéssel, vagyis nem valós időben reagál a mozdulatainkra, akárcsak a másik két rivális eszközei) működik, ami az első fejlesztésű játékoknál kifejezetten hasznos. Nem kell teljes ugrás, futás, illetve egyéb mozdulat ahhoz, hogy egy adott játéknál elérjük a kívánt hatást – mindez, ha valós időben zajlana, nem csak, hogy egy pl. futóversenyen kidőlnének sokan, de még a sikerélményt is rontaná az, hogy nem teljesítünk úgy, mint a kvázi valódi sportolók. Ez a késleltetés mindegyik konzolnál jelen lesz (vélhetően a kezdetekben), mivel a megcélzott alkalmi (casual) játékosok, családok nagyjai előreláthatólag nem bírnak olyan fizikai képességekkel, hogy egy az egyben végrehajtsák a kívánt mozdulatokat (ne feledjük, a fő célpiac az USA). A Microsoft ennek ellenére (és ebből fakadóan ellenlábasai is) óhajt olyan játékokat is kifejleszteni, ahol a gyors reflexeink, mozdulataink valós időben hajtódnak majd végre. Az Xbox játékok esetében ez lesz a köztes átmenet a casual és a hardcore játékosok között, ahol főleg a kontrollerrel, de Kinect-kiegészítéssel is irányítható lesz egy-egy játék (elhangzott példa(!) volt a COD, miszerint mész, alkotsz a hagyományos módon, de egy karlendítéssel behajíthatsz egy gránátot az ellen pofájába – az ilyen funkciókkal bíró alkotásokat „Better with Kinect" jelzővel fogják illetni). Az elhangzottak alapján szubjektív meglátásom szerint elgondolkodhatnának a fejlesztők azon, hogy mennyire akarják ezt a lagot alkalmazni, s teszem azt, mint egy autós játéknál, skálázhatóan beállíthatóvá tehetnék, hogy mekkora intervallummal dolgozzon a kamera késleltetése – szinte zéró, vagy minimális, illetve annál nagyobb legyen-e. Options, kalibrálás, semmi más.



Előny itt, csere ott?

A lényeges funkciók közül a legfontosabb, ami a Kinect előnye lehet még, az a teljes testünk totális 3 dimenziós leképezése, arc-, és hangfelismerése, mint már említettem első körben két játékosra. Az eszköz igen érzékeny a nyelvre, első körben az angol nyelv három akcentusára, kiejtési sajátosságaira van kiélezve (amerikai, brit, ausztrál „szlengek") és a spanyol (mexikói, spanyolországi) változataira, de idővel, online frissítések által további anyanyelvek is elérhetőek lesznek. Keresztbetett ujjakkal szoríthatunk egy magyar frissítésért.

A játékok, első lá… mozgásra

A kipróbálható szoftverek, és azok képességei az E3-on futottakat demózták nekünk. A Kinect Adventures két fővel – kiváltképp, hogy társunkkal való kooperációra volt







kihegyezve remekül, s nem várt grafikai színvonalon – hozta azt, amit ígértek. Krugmannel megannyi bóját, akadályt törtünk szét raftingolás közben, de egész jó eredményt hoztunk. A Kinectimals egyszereplős játék (bár a kiadó ennek nem adott hangsúlyt, ez a program teljes mértékben 3D-ben is működött), ám mi a hangfelismerés nélküli verziót próbáltuk ki, ami által a kiválasztott kölyökoroszlánunk a mozgásainkat úgy, ahogy lekövette (háromszor kell előadni valamit, hogy az adott állatka betanuljon egy-egy mozgást), néha el-elesett, aztán belerázódott. Édes és mókás volt – megtippelhető kiket nem lehet majd elrángatni előle. Apró érdekesség ehhez, hogy a piacra kerülés után külön vásárolhatunk majd plüssállatokat (ajándék a barátnőnknek), ám a rajtuk lévő papír-alapú címkét a kamerának bemutatva felismeri, és választható, új kiskedvencként megnyílik a játékban. Az ifjonc ragadozókat a trükkök megtanítása után akadálypályákon versenyeztethetjük – nem nevezhető kifejezetten játéknak, de ebben használhattuk ki leginkább a kamera képességeit. A Joy Ride – ami egy szimpla árkád autós ereszdelahajam – egész



pontosan követte az általunk imitált kanyarodási mozdulatokat, driftelni benne erős bedőléssel lehetett. Akadt még pár mutatvány, de ezek beszámolóját átpattintom krugnak, ha már telifalta magát más kontójára, dolgozzon is meg érte.

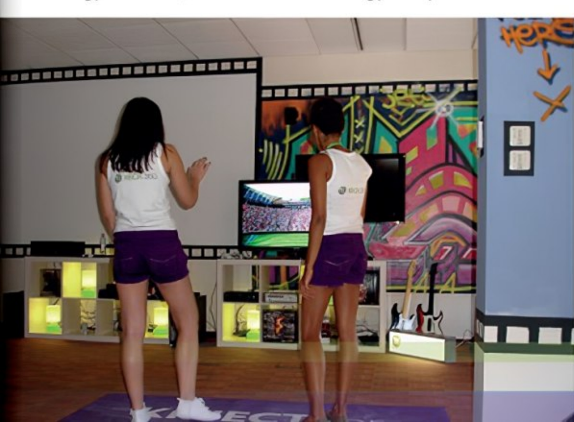
RBaly

Kinect. Évekkel ezelőtt megbabonázott, mikor láttam az E3-on. Maga az a tény, hogy a hangunkkal és a kezünkkel irányítjuk a dolgokat… egy olyan irányítási élményt próbálnak nyújtani ezzel, amit eddig talán nem tudtak nekünk mutatni, megvalósítani. Volt az EyeToy, de valljuk be egymás közt, nem lehet a kettőt egy kalap alá venni. De ok, jók az ötletek. Ez eddig 50%. De jön a többi kérés. Mire fogják használni? És kire fogják kihegyezni a dolgot? Casual vagy a hardcore rétegre?

A testközeli élmények előtt kaptunk a Kinectről egy gyorstalpalót. Mi is volt benne? Megtudtuk, hogy a hardver, amit elénk raktak egy végleges verzió, csak az őt irányító szoftver fog változni a boltokba kerülésig. A készülék nem egy nagy darab. Súlyra is elég kellemes. A különböző tudnivalók után jött a full contact. Persze elsőre nem is tudtuk, hogy mivel is kezdjük.







A legtöbb játékot ki is próbálhattuk, amit ti is már ismerhettek. De mielőtt elkezdtük volna a mozgást, a kedves hostess lányok megmutatták nekünk, hogy kell a virgácsainkat csapkodni. Hm. A férfitársaság kellemesen legeltette a szemeit a lányokon, és a képek készítése sem maradt el. Tehát a hölgyek után mi is nekikezdtünk a Kinectes pályafutásunknak. Pár játékot már bemutatott RBaly, de még mik is voltak. Volt ugye a Sports, ahol kipróbáltuk a gátfutást. Egész jó a dolog, de szerintem a neve mindent elárul: jól meg fogja mozgatni az embereket, csak láttátok volna a kifáradt arcokat egy gátfutás után. Majd jött volt a Bowling. Itt hozzáteszem, hogy elég jól érzékelte a Kinect mind a csavart és egyenes gurításaimat. Különböző techdemókat is láthattunk, ahol kipróbálhattuk, hogy menynyire jó az érzékelő szenzor. Például volt egy nézőközönség, és a mi mozgásunkra hullámoztak. Tudom, ez bénán hangzik, de a feladatát betöltötte, hisz így láthattam hogy mennyi a késési ideje.

Végszóként annyit mondok, hogy érdekes eszköz ez és várom a fejleményeket róla. Most ugye csak elég limitált módon tudtuk kipróbálni, de pozitív érzéssel fejeztem be a tesztelést. Azt gondolom, hogy ha sok hardcore címben is meg fog jelenni a Kinect támogatás, akkor lesz ennek jövője nekünk, nem alkalmi játékosoknak is.

krugman_

FRONT MISSION EVOLVED™



A Front Misson mindig is egy különleges ékkő volt a konzolos generációk palettáján. Egyrészt műfajából adódóan igazi rétegjátéknak számít – stratégiai RPG –, másrészt, az SRPG kategórián belül is unikum, mert egy mechás szerepjáték. Valljuk be, nem sok ilyet tudnánk mondani. Ha a Square (akkor még régen) bejelentett egy új részt, a rajongók kezüket dörzsölgetve tépegették a naptárból az elmúló napokat, csak, hogy fizikailag közelebb érezzék a stuff megjelenését. Be kell hogy valljam, ezzel így voltam én is. Fantasztikusan kidolgozott, főleg felnőtteknek szóló történet, izgalmas, nehéz harcok, mechák, azaz wanzerek, plusz kismillió buherálási lehetőség rajtuk, pazar harcrendszer – ezt jelentette öt részen keresztül a Front Misson. Eddig. Jött ugyanis a bejelentés: érkezik az újabb rész Evolved alcímmel. Majd robbant a bomba: az eddig megszokott stílus helyet külső nézetes robotos akciójáték formájában. Valószínűleg a Square Enix székházába egy olyan plusz ezerfős Call Center ügyfélszolgálatost kellett telepíteni, mert másodpercenként érkeztek a durvaanyázós hívások. Kis hazánkban az elkötelezett rajongók is billentyűzetet ragadtak, de miután számuk nagyjából 100 és 101 közé tehető, így forradalmat nem tudtak csinálni, csak egy kis hőzöngést. Érkeztek az első trailerek, szállingóztak a képek és infók – a vehemens szurkolók először csak egyre halkabbak lettek, aztán duzzogva, karba tett kézzel és lefitymáló tekintettel álltak, megeresztettek egy-két „dehátezmánemisafrontömissön" böfögést, de a kíváncsiság fénye már ott csillogott a szemükben: lehet, hogy ez mégse lesz olyan rossz?









Azon szerencsések közé tartoztam, akik kipróbálhattak egy, még erősen alfa verzióban leledző példányt, de már így is ki merem jelenteni: az a bizonyos ékkő ugyan olyan fényesen fog ragyogni!

Az alapsztori 50 évvel az ötödik rész után játszódik, egészen pontosan 2171-ben. Az űrutazás elérhetővé válik az emberiség számára, és ún. csillagközi liftekkel törnek az űr mélye felé. Felborulni látszik azonban a kényes egyensúly, amit a nagyhatalmak kötöttek egymással: ismeretlen wanzerek rajtaütnek egy most épülő liften és porig rombolják New York fél belvárosával egyetemben. Hősünk, Dylan Ramsey éppen egy úgy prototípust tesztel asszisztensével, amikor beüt a krach. Édesapjának pontosan Manhattan szívében van egy gyára, így természetesen a megmentésére indul. Későn érkezik azonban, az épület a belvárossal együtt elpusztult. Itt csúszik be finoman a képbe az első számú motiváció, a bosszú. Később azonban Dylan találkozik egy katonai szakasszal, akik valamiért nagyon ragaszkodnak hozzá, hogy velük tartson. Természetesen a történetben nem kevés csavar lesz, mint az elvárható a sorozat egy újabb darabjától, de ezekre még nem igen derült fény. Azt azért higgyétek el nekem, bőven megállja majd a helyét, akár a sorozat többi része mellé állítva is!

Valamit így az elején le kell szögeznem: ez a játék az alfa állapot ellenére is fantasztikusan néz ki! Iszonyatosan dögösek a mechák, csak úgy árad belőlük az autentikus Front Misson hangulat! A különböző fegyverek, pajzsok és védőeszközök is az utolsó csavarig úgy néznek ki, mint ahogy emlékszünk rájuk. A környezet végre úgy lett kialakítva, hogy eltűnt a kartondoboz effektus, és valóban azt érezzük, hogy emberek lakta vidéken masírozunk keresztül. A terep rombolhatóságán még lenne mit dolgozni, mert azért az amortizációs faktor még nincs teljesen a helyén. Ha már az amortizációnál tartunk! Természetesen külön támadhatóak a különböző végtagok is. Nagyon frankón néz ki, amikor még csak sötét füst száll fel mondjuk a bal karunkból, aztán már szikrák is kezdenek pattogni, elkezd lehullani a páncél, végül pedig lángra lobban az egész és berobban. Az átvezető videók – mert természetesen csurig lesz vele a program – minőségét már meg sem említem: csak ültem és tátott szájjal bámultam, mind a témát, mind a kivitelezést tekintve.







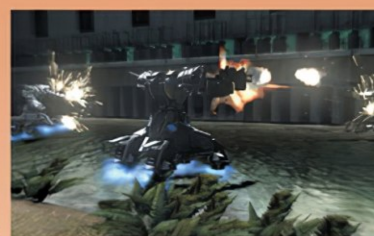


Én személy szerint legjobban a harc megvalósításától tartottam, hála az égnek azonban félelmem teljesen alaptalannak bizonyult. Emlékeztek még a negyedik rész harci CG videóira? Na, itt a gyilok pontosan ugyan úgy fog kinézni! Ha csak sétálunk vele, mechánk egy nagyon lomha jószág, érezni, hogy mekkora súlyt is kell cipelnie a lábaknak. Futás közben már jobb a helyzet, ahogy az irdatlan tömeg viszi előre, úgy gyorsulunk mi is, de ez még mindig nem az igazi. Ha azonban bekapcsoljuk a háti rakétánkat, félelmetes sebességet és manőverezést tudunk elérni. A progi ezt korcsolyázásnak hívja, és valóban van egy kis köze hozzá, de nem lökjük



előre magunkat, inkább siklunk. Természetesen itt ez a harc magasiskolája, ezt kell profi szinten elsajátítanunk. Összesen egyébként négy fegyvert helyezhetünk el, egy-egy kézben és vállon értelemszerűen egyet-egyet. Az irányítás amúgy abszolúte kézre álló már elsőre is, nincs feleslegesen túlbonyolítva, nem kell se polipnak születnünk hozzá, se a lábujjainkat segítségül hívni.

A sorozat másik védjegye a kiváló történet mellett a nehézség. Emlékszem, volt amikor, talán a harmadik részben, 4 órán(!!!) keresztül próbáltam egy szakaszt megcsinálni és a végén szívatott meg a gép. Itt azért ilyesmiről szó sincs, a legjobb kifejezés rá talán a hektikus. Egyszer röhögve aláztam meg 3-4 ellenséges gépet, hogy aztán a következő sarok mögül kibukkanjon 5 és másodpercek alatt amerikai fánk formára lőjenek szana-széjjel. Taktikusan kell menni: néha a rambózás a célravezető, néha pedig a sunnyogás – de ezt érezni fogjuk az adott helyzetben. A szituációk hihetetlen dinamikusak és pörgősek amúgy, nincs nagyon üresjárat, végig koncentrálnunk kell, mert pillanatok alatt meg lehet halni.



A hangokról is csak jókat tudok mondani! A robotok, fegyverek és dörrenések, robbanások kurta keményre sikeredtek! Ha lépünk egyet, hatalmasat döndül a föld. Ha mondjuk, valami géppuskával osztjuk az áldást, akkor úgy halljuk mintha egy helikopter-gépágyú bontaná le a szemközti házat. Amikor a jetpack segítségével siklunk és lövünk, nem hiszem, hogy lenne olyan akciójátékot szerető gémer, akinek ne érne fülig a szája a hallottaktól.

Megmaradt a tuningolási lehetőség is. Egy idő után kedvünk szerint módosíthatjuk arzenálunkat és robotunk felépítését.

Ha akarjuk, csinálhatunk egy villámgyors felderítő/mesterlövész wanzert. Vagy egy igazi tankot, nehézfegyverekkel. Vagy egy Karate Kid-et, mondjuk két ormótlan bunkósbottal. Vagy akár megkereshetjük az arany középutat. Ezen kívül mindenféle matricákat, felvarrókat aggathatunk a mechre, sőt, át is színezhetjük kedvünk szerint többféle minta segítségével.

Sajnos a multiplayert nem tudtam kipróbálni lévén a program még kezdeti állapotban van, de az a tippem, hogy igencsak hangulatos lesz.

Megnyugodtam. Sajnálom persze, hogy nem egy klasszikus részt kapunk, azonban legyen így is kötelező vétel, mert ez most kivételesen nem egy rosszul sikerült, erőltetett „vérfrissítés", hanem egy friss, új, üde hajtás, amiből később egy igen erős fa nőhet ki. A történet, a látvány, a hangok, a sufnituning mind-mind a helyükön vannak, egyedül a harcrendszert kell megszokni, de nem fog sokáig tartani. A Front Misson Evolved egy nagyon-nagyon tökös külső nézetes mechás akciójáték, ami méltó lesz elődjeihez. Hol is van a naptáram…?



Hpeti

FRONT MISSION EVOLVED

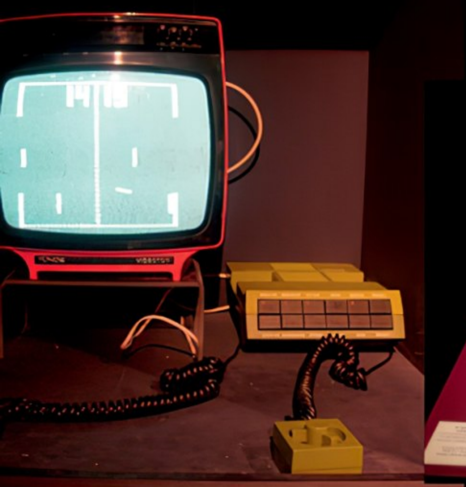
Kiadó: ***Square Enix***
Fejlesztő: ***Double Helix***
Megjelenés: ***2010 szeptember 17.***
Platformok: ***X360, PS3***



ŰRHÓDÍTÓ



A nyári hőségben bizony nem csak strandokon, hanem egy különleges kiállításon is tiszteletünket tettük Képes Gábor meghívása jóvoltából, aki volt oly kedves, és körbe is kalauzolt bennünket bemutatva a kiállított gépeket, illetve érdekes információkkal szolgálva. Az „Űrhódító" név természetesen Tomohiro Nishikado legendás japán játékára, a '78-as Space Invaders-re, valamint '80-as évekbeli magyar átiratára, az Űrhódítóra utal.
A teljes repertoár magába foglalja nem csak az '50-es/'60-as évek kezdeti próbálkozásait, de a videojáték és számítógépes berkek számos (főként hazai) nevesebb képviselőjét – elsősorban – a '70-es/'80-as évekből, valamint néhány modernebb példával is szolgál, hogy minden látogató jól láthassa honnan is indultunk, és hol tartunk ma a technológia, illetve az ipar folyamatos fejlődésében.
A kiállítás egyik nagy erénye természetesen a rengeteg háttérinfó, melyek hatalmas dizájnos képeken falakra kirakva rengeteg érdekességgel szolgálnak, mégis a legtöbben azért látogatnak el, hogy magukat a gépeket is kipróbálhassák, és erre egészen november 21-ig mindenkinek meg is van a lehetősége a Magyar Műszaki és Közlekedési Múzeumban (ha kedden, csütörtökön vagy szombaton, 10.00 – 13.00 óra között érkeznek).





A helység időutazó atmoszférája kellemesen összecseng a korszakkal, már maga a bejárat is egy kifaragott Space Invaders figura, melyből hátul is találtunk egy jókora domború díszt a falon, a Super Mario Bros. mögött. Kellemes sötétített terem, színes Tetris-alakú ülések, és a gépekhez korban hangulatosan passzoló – többek között – barna képcsöves televíziók.
Mint azt a kiállításon is megtudhattuk, míg Amerikában az otthoni számítógépek a '70-es évek közepétől, addig hazánkban csak egy szűk évtizeddel később terjedtek el.
Megtaláltuk, és ki is próbálhattuk az Atari 1972-es videojáték ősének, a Pong-nak a magyar '80-as évekbeli formatervét, kezdeti kibernetikai játékgépeket a '60-as évekből, és láthattuk korai számítógépek, zsebszámológépek, sakkprogramok, valamint korai konzolok egész repertoárját, melyekre főleg a '90-es évek óta épül egyre hatalmasabb ipar.



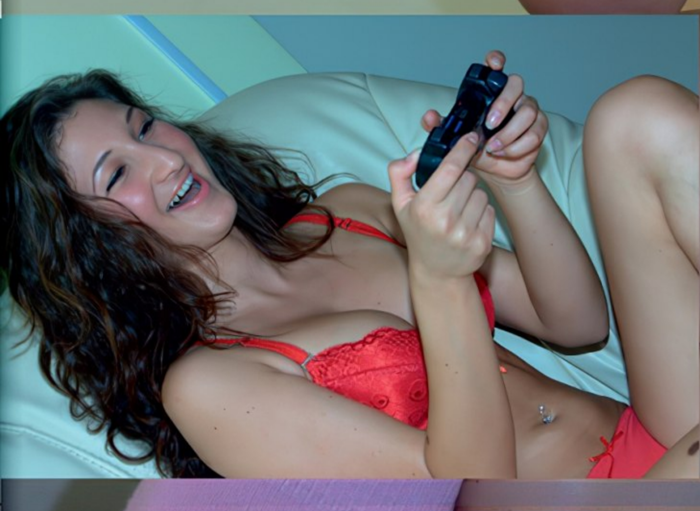
Nem maradhatott el természetesen a Sinclair ZX Spectrum sem saját kis joystickkel, vagy a Commodore 64, valamint számos – többek között Atari 2600-as – klasszikus játékkazetta egy-egy példánya talált helyet magának, melyeknél érdemes volt megfigyelni, hogy – a szervezőktől idézve – minden egyes borító egy kis korfestő műalkotásnak minősült.
Játéktermi gépekből találtunk többek között Pac-Man játéktermi gépet, Space Invaders-t, és egy igazi kuriózumot is a játéktermek fénykorából, a Midway-től, a '91-es Terminator 2-t, melynek különlegessége a fegyverhasználat mellett a tükrös technika. Ezáltal az alul sugárzott képet a játékgép belső falára tükrözik, optikailag kiküszöbölve így a képcsöves képernyők mélységét. Főleg ezzel időztünk el hosszabban „koop módban", hiszen itt most végre volt is elég „coin", hogy elvigyük a boss-okig, illetve igen kellemes volt leülni a '85-ös Super Mario Bros elé is, kezünkbe véve a tégla NES joysticket.
Érdekességképpen lehetett még látni számos korabeli Commodore magazint a '90-es évek elejéről, illetve további antik könyveket hazánk korai számítógépes korszakából.
Végül érdekes volt sokaknak összevetni a retro gépeket a kiállított Forza 3-mal pörgő 360-al, melyet mi ugyan minek is próbáltunk volna ki, de kiválóan érzékelhető kontrasztot nyújtott, főleg Wii-n a Super Mario Galaxy 2, összevetve 25 év távlatából a legendás Super Mario Bros-szal.
Látogassatok el ti is!

Krisz









Név:
Sandy
Életkor:
19
Születési hely:
San Jose (USA)
Kedvenc videojáték:
Madden sorozat
Ki vagy mi vett rá a játékokra:
Gyerekkoromban az államokban ismerkedtem meg a videojátékokkal. Onnantól nem volt megállás a lejtőn.

Akció! Fizess elő a Konzol Magazinra!

Ajánlatunk keretében teljes játékot adunk* a 12 lapszám mellé!



Egy éves előfizetés, ajándék teljes játékkal csupán

9990 Ft!

Amennyiben a játékok nem nyerték el a tetszésedet, úgy lehetőséged van csak a magazinra előfizetni 6990 forintért. Előfizetési szándékodat az elofizetes@konzol.eu e-mail címen jelezd.

* Egy előfizetéshez csak egy játék választható.

JELMAGYARÁZAT

DS Wii PSP PS3 X360

A JÁTÉK CÍME

A kiemelt színnel jelölt platformon teszteltük az adott játékot.

Itt látható az adott írás típusa

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt!
Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

Érték	Jelentés
5*	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
5	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
4 / 5	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
4	Vagy lágy, vagy szőrős szívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
3 / 4	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik
3	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
2 / 3	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
2	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér
1 / 2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
1	Mi se értjük, miért tettük be…

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:

Duke
Dzsek
EmThor
eszgé
Hpeti
InGen
JediEco
Karfiol
Kenny
konzolcowboy
Krisz
krugman_
Martin
Nomad
Petúnia
RBaly
rolmanus
Zumics

Szerző

JÁTÉK CÍME

4

Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer:
Online:
Felbontás:
Hang:

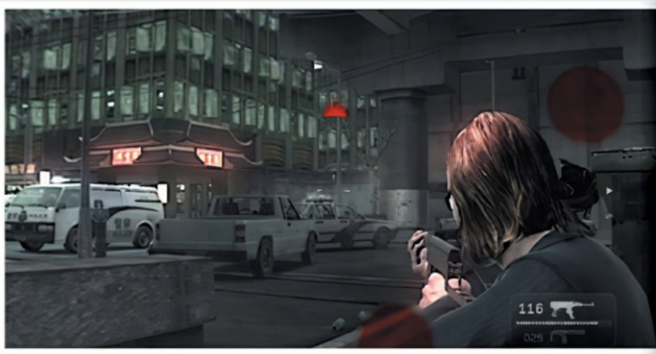
KANE & LYNCH 2: DOG DAYS



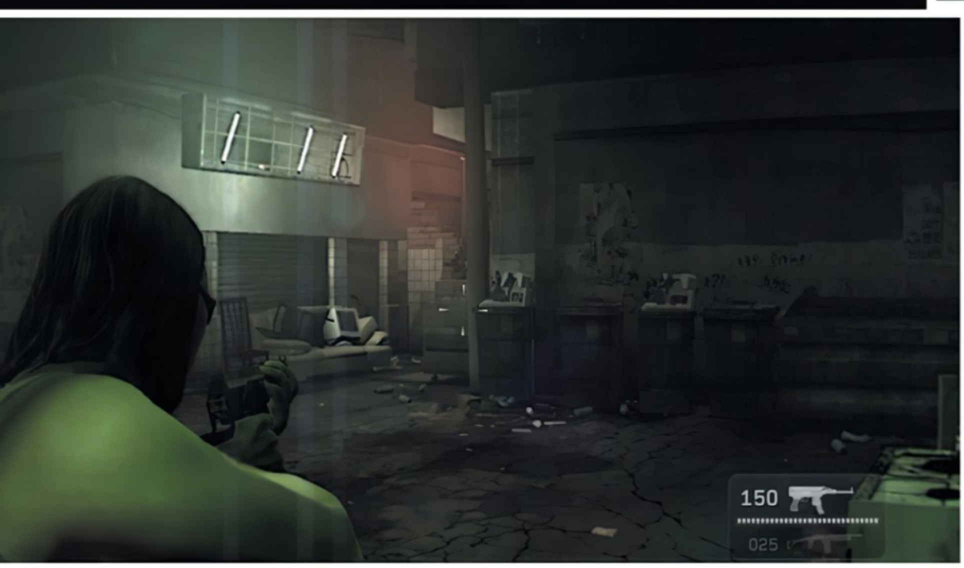
Kane és Lynch igazi brutális páros, vagy szimplán csak rosszkor vannak rossz helyen, ki tudja. Akárhogy is, 2007-es bemutatkozójuk óta minden ízében nagy port kavartak, nem csak virtuálisan, de a vélemények tisztességesen megoszlottak fórumokon is, a két tábor pedig azóta sem jutott dűlőre egymással. Igaz ugyan, hogy a mérleg egyik oldalán adva volt egy hibákkal teli tucat TPS, mégis sokan egy feelinges akciójátékot véltek benne felfedezni remek sztorival. A vita pedig odáig fajult – vagy pont utána durvult csak el igazán –, hogy előtérbe került egy ismertebb író ominózus esete egy kritikus videoreview-val. Mindez persze korántsem akadályozta meg a játék sikerét, mely azóta már közel másfél millás eladást tudhat magáénak, úgyhogy folytatás is dukál; a száraz kritikusoknak újabb táptalajt szolgálva a majdénmegmondom postokhoz, a rajongóknak pedig csoroghat a nyála egy újabb adag adrenalin löketre: mindenki jól jár. Na de mi is lehet a titka a Kane & Lynch-nek? Járjunk szépen utána.
Az alig egy bő évtizede tevékenykedő dán csapat profiljához kezdettől közel álltak az akciófilmek. A Hitman-sorozat és a Freedom Fighters merőben eltérő intenzitása pedig igen kellemes egyensúlyt hozott a műfajban, a Kane & Lynch-csel azonban mégis valami egészen új irányba mozdultak el: egy interaktív akciófilmre törekedtek, hollywoodi klasszikusok híres jelenetei által inspirálva (pl. Szemtől szemben: utcai lövöldözés, vagy Collateral: diszkós leszámolás). A folytatásban pedig erre még rá is tettek egy jókora lapáttal, a „realisztikusság mindenek felett" jelmondattól vezérelve, igazi Youtube-os áthatással. Ezek után nem is hiányzott más, mint kijelölni a belevaló hadszínteret a vérengzéshez, Kína gazdasági központja pedig kétségkívül kiváló választásnak bizonyult az alvilági csetepatéhoz.

BAD BOYS

Hőseink karaktere kezdettől fogva kulcsfontosságú szerepet kölcsönzött a „szériának", ám ahogy anno, most is tartom, hogy bizony igen tévesen, negatív előítéletekkel ítélik meg őket, mintha két elmeroggyant beteg őrültről lenne szó, akik most szabadultak a Hárshegyről.
Bűnözők? Igen. Brutálisak? Ha kell, igen. Elmebetegek? Attól függ. Ha azt nézzük min mentek keresztül, illetve milyen helyzetekben kell helytállniuk, akkor erős túlzás. Ki ne kattanna kicsit be, ha visszatér egy háborúból tele vérrel és öldökléssel? Vagy ki ne ordítana torkaszakadtából, hogy „k*nyírlak a k*rva any*tok", ha szemünk előtt végzik ki brutálisan társunkat? A feszültséget valahol le kell vezetni, így egészséges. Ha némi mészárlással, hát akkor azzal, a Dog Days-ben pedig mást sem tesznek a fiúk, hiszen ha eddig nem esett volna le, a K&L 2 kőkemény 18 karikás móka, kedves mesebeli történetté visszataszítva a műfaj legtöbb képviselőjét.



Kane karakterét többek között olyan klasszikus figurák ihlethették, mint pl. McCauley (Robert De Niro), Michael Mann Szemtől szemben c. művében. Börtönviselt exzsoldos, profi bűnöző, aki nem sokkal korábban már sorsába beletörődve várta állami kivégzését, mígnem bele nem keveredett egy véres leszámolásba a „The 7" alakulat elleni harcban. Magánélete romokban, életének egyetlen igazi értelme a lánya, akivel azóta sem tudta rendezni kapcsolatát.





Lynch figurája már valamivel összetettebb, és habár kétségkívül kattantabb fazon – főleg, ha azt nézzük, hogy orvosi kezelés alatt állt –, de „terepen" nekem már az első részben sem bizonyult – annyira – betegnek. Jó oké, akadtak irracionális lépései, meg igaz ugyan, hogy saját kezűleg tette jégre feleségét, de jegyezzük meg védelmében, hogy állítása szerint kicsit össze volt zavarodva azon az estén… a folytatásban mindenesetre megtalálta nyugalmát Sanghajban, és egy Xiu nevű csinos csajszival együtt élve tengeti mindennapjait, az öreg Glazer vezette bűnszövetkezet felsőbb köreiben.

WELCOME TO SHANGHAI

Évek teltek el a venezuelai incidens óta, mire a két cimbora újra felveszi egymással a kapcsolatot, Kane pedig külön



Sanghajba repül, hogy Lynch-csel lebonyolítsanak egy üzletet. Egy utolsó meló, a legeslegutolsó, mielőtt végleg visszavonulna, és végre rendezhetné kapcsolatát lányával. In medias res már rögtön az első pár percben, minimális átvezetőkkel, de pont olyan mértékben, hogy fenntartsa a hangulatot, és némi értelmet is kölcsönözzön a népirtásnak. Szolid kis csevely után az események hamar eldurvulnak, mikor az első rutin meló során az egyik spiclivel egyetemben sajnos egy korrupt kormánytag lánya is áldozatul esik. A bosszúéhes Shangsi kezében van ugyanis szinte egész Sanghaj, beleértve a hatóságokat, és Glazer riválisát, Hsinget is, így a tragikus baleset nem csak bandaháborút szít, de végül már az egész város Kane-ék hátsójára pályázik.
Nem feltétlenül forradalmi háttérsztori, de a 4-5 órás kőkemény akció felvezetéséhez nem is kellett több, ráadásul az előzmények ismerete sem szükséges, hogy teljesen képben legyünk hőseinkkel az intenzív két nap eseményei során.

Kane & Lynch, vagy sokkal inkább Lynch & Kane, tekintve, hogy ezúttal kopaszodó barátunk irányítását vehetjük kezünkbe, akivel máris az első jelenetben megkezdhetjük a rángató kamerás hajszát, majd hevesebb tűzharcokat a sikátorokban. Bizony sok minden változott itt az előző rész óta, nem csak főszereplőink fizimiskája, de az egész motor, kezelésrendszer és természetesen még intenzívebb kameraszűrők, beszervezve egy hiperaktív operatört a maximális realisztikusság érdekében. Mindezt megspékelve egy egyedi kikockázó öncenzúra rendszerrel, mely egyszerre vicces és durva, kiemelve – illetve erőteljesebb fokozatra engedve – a kalandjaink során megbúvó rengeteg erőszakot és meztelenkedést.



Kane sokat öregedett, ha nem is években, de láthatóan megviselték arcát az elmúlt időszak eseményei. Még csendesebb, kattantabb, és egyben talán szakadtabb benyomást is kelt. Valahogy már nem az az igazi öltönyös profi, akit anno megismerhettünk személyében, sokkal inkább egy kezdőstádiumú lelki roncs, egy megkeseredett háborús veterán. Lynch ezzel szemben még karakteresebbé vált, sokkal központibb szereplője a folytatásnak, a kellemes évek pedig láthatóan lenyugtatták. Öltözékére jellemzőbb a lazább stílus, gyakran atlétában flangálva, míg Kane továbbra is az elegánsabb szerelést erőlteti. Ellenpéldát persze erre is találunk, mikor meztelenül menekülve csövesektől kölcsönzött ruhákban tolják tovább.

DIE HARD

A játék maga mintha teljesen kicserélődött volna, a motor legalábbis tisztességes polírozáson esett át. Nem esünk feltétlenül hasra tőle, de simán megállja a helyét, és szolgálhat bőven meglepetéssel. Gondolok itt nem csak a kidolgozottabb hősökre, de az ellenségnek is végre emberszaga lett, és még ha látni is itt-ott elhanyagoltabb részeket, egyes pályák pl. csak úsznak a neonfényben, meg a különböző grafikai effektekben. Az említett grafikai szűrők, meg főleg a kamerarángatózás talán valahol zavaróak, de kétségkívül megteszik a realisztikus hatásukat. Igazából egyetlen más akciójáték jelenetei sem hajaztak még ennyire egy igazi akciófilmre. Mindezt még magasabb szintre emeli a már említett öncenzúra. Bevallom, először furán néztem ki a fejemből a sok kikockázott jelenetnél, hiszen vicces volt nézni a meztelenül álldogáló csajok, vagy éppen anyaszült meztelenül menekülő hőseink kikockázott farát. Aztán egyre inkább eldurvult a dolog, és egyre inkább beleillett a képbe, ahogy pl. a szétlőtt burákat kitakarták, hiszen pontosan így engedhették meg maguknak a fejlesztők, hogy szó szerint „mindent" belepakoljanak az intenzív két napba. A cenzúra persze nem tér ki minden részletre, nyugalom. Vér és erőszak akad bőven emellett is, az apróbb életképek a játék közepe felé megrendezett késes kínzásról pedig még a legedzettebb horrorrajongókat is rövid elismerő fejhajtásra késztetik.







A kezelési rendszer szintén megérdemel egy hosszas kitérőt, hiszen egészen megújuló formában mutatkozik. A fedezékrendszer már korábban is a sorozat ismérve volt, de számos hibája akadt, most viszont röviden és tömören 90 %-ban lemásolták a Gears of War-t. Na jó, ilyet „állítani" talán merész dolog, hiszen az egygombos fedezékrendszert kismillió TPS-ben láthattunk már, de mikor számos másik példa mellett még az újratöltés is a GoW-os gombkiosztással egyezett meg, plusz bevezettek egy „point of interest" opciót, akkor már kezdett valami gyanús lenni. Mindenesetre az irányítás kellemesen dinamikusra sikerült, hiszen mind a fedezékrendszer, mind pedig a célzás megállja a helyét. Ami igazán említésre méltó újdonság a folytatásban, az az emberek megragadása, mint élőpajzs (majd használat utáni ellökése, esetleg fejbelövése), robbanó palackok elhajítása – valamint automatacélzós – felrobbantása, és a pályán fellelhető – főleg halottaktól szerezhető – fegyverek lokalizálása. Apropó fegyverek, egyszerre kettő fajta lehet nálunk, és nagyvonalakban elmondható, hogy habár pisztolyok, gépfegyverek, puskák és sniperek széles skálája felsorakozik, mindegyik jól használható, és pl. még egy puskának sem olyan nagy a szórása, ergo nagyobb távokra is használható. Találkozunk persze izmosabb darabokkal is, hiszen Kína összes alvilági beteg drogos figuráján túl idővel minden zsaru, kommandós, majd brutkó golyóálló mellényes zsoldosok is megkeserítik életünket. Ugrott az adrenalin, nem kell megvárnunk társunkat, míg újraéleszt, ellenben relatíve hamar regenerálódunk, és az első komolyabb lövésnél a földre kerülünk, hogy hátunkon fekve biztonságosabb pozícióból tüzelve vonszolhassuk magunkat fedezékbe. Az alkotók a realisztikusság mellett direkt törekedtek rá, hogy mindig legyen egy második esély, és élvezetes maradjon az akció, így a checkpointok is aránylag közel vannak egymáshoz. A nehézségi szinten persze lehet állítani, így míg a bemelegített játékosoknak a Medium szintet javasolnám, addig profiknak ott van a Hard mód, illetve a brutális Extreme, ha Neo-nak érezzük magunkat.

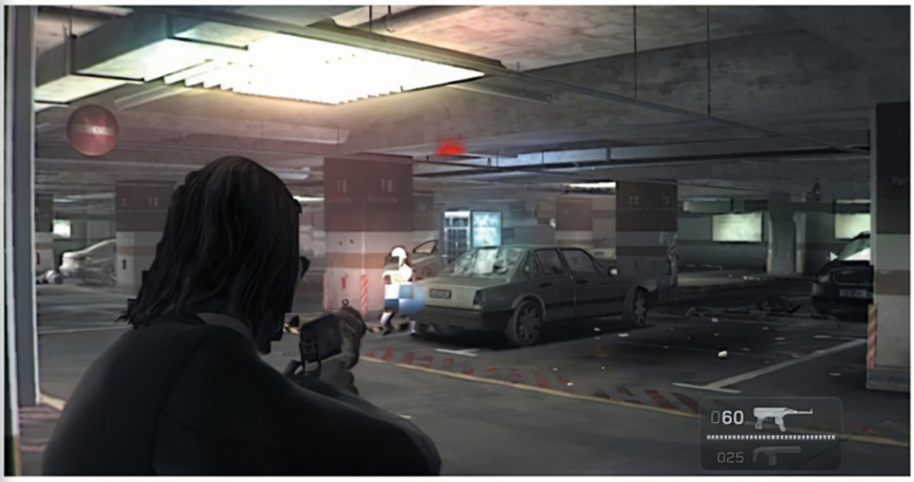
FUN AND ACTION

Maga az akció végig pörgős marad, igen kevés üresjárattal, telis-tele scriptekkel, állandó fedezéktől fedezékig rohanás folyamatos lövöldözéssel, így ha jól haladunk előre, ne is nagyon erőltessük a könnyebb fokozat, különben idővel monotonná válhat, és a 4-5 órás tiszta játékidő bizony szerénynek fog bizonyulni. Változatosság terén sajnos nem állunk olyan jól, mint az előző részben, hiszen ott nem csak a helyszínek váltakoztak, de akadtak autós hajszák, óriási dömperek, börtönlázítás, bankrablás, sőt még egy dzsungeles





gerillaharc is, többek között. Itt lényegében csak Sanghaj utcáin, éttermein és gyárain küzdjük végig magunkat, ami attól még persze nem kelt monoton hatást. Főleg, hogy ezúttal kifejezetten figyeltek a részletekre is, így az utcákon gyakran látni autókat és ártatlan járókelőket, akiket szabadon legyilkolhatunk, és habár „csendesebb" részeknél nem nagyon figyeltek mindenre, de a hadszintereken szinte „minden" szétlőhető, a falaktól az ajtókon és székeken át az utolsó kis pohárig, beleértve számos – elsőre biztonságosnak tűnő – fedezéket is. Erőteljes fegyverhangok és testhezálló dallamok fokozzák a hangulatot, mely intenzív árkád lövölde jellegének



köszönhetően szerencsére sosem laposodik el, feltéve, hogy nem adagoljuk túl.
A multimódokra már külön nem térnék ki, hiszen elkövette ezt már helyettem HTB kolléga az előző számban, viszont örömmel konstatáltam, hogy az első rész bankrablós mókájához képest újabb játékmódokkal bővült a repertoár. Kellemes levezetés a sztori után, az online módot botokkal szimuláló árkád mód viszont nem annyira maradandó, megléte ugyanakkor dicsérendő. Hatalmas előrelépés viszont az online coop mód, mely már az előző rész osztott képernyős módjánál is okozott meglepetéseket. (Emlékeztek még a bankrablós részre, mikor Kane a többi gengszterrel lent a széfet bütykölte, közben pedig Lynch fent maradva „véletlenül" kinyírta az összes túszt, mondván, hogy összezavarodott? Lynch-et irányítva a koop módban ilyenkor jól láthatóan betépett szakállas barátunk, és az összes túsz átváltozott rendőrré, akikre ösztönösen lőttél, majd a mészárlás végén újra civilek lettek. Komoly.)

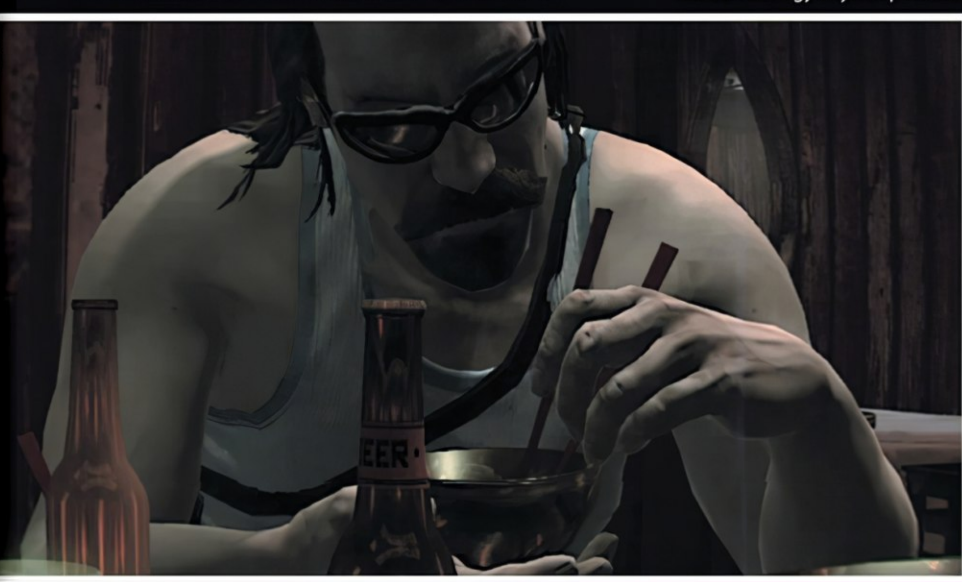




Fullos akció, tömve brutalitással, egészen új köntösbe öltöztetve, mely biztosan maximálisan elnyeri a rajongók tetszését. Vagy mégsem? Mi az, ami mégis hiányzik? Talán a mélyebb történet, mely itt most az igazat megvallva jócskán alulmarad az előző részhez képest, néhány közepes csavarral, és szavatosságát tekintve sem éppen kimagasló. Komolyabb, hangosabb, és ütősebb, de talán pont az a lényeg marad alul, amitől az előd igazán hangulatos interaktív akciófilmmé vált, elnyomva minden hiányosságát. Üres lövöldözésről persze nincsen szó, a hangulat is a régi, sőt a tűzharcok jóval komolyabbak is, míg közben Kane-ék ütős dumája sem maradhat el. Ha tetszett az első rész, ezt is örömmel tolod végig, aki pedig eddig fanyalgott, annak most is lesz oka. Sajnos valahol igazuk is van, de az előbbi tábornak szintúgy, lehúzni legalábbis kár lenne, hiszen most is van benne valami különleges. Mindenesetre finoman adagolva, belőve a megfelelő nehézségi szintet, akciódús folytatásban lehet részed, melyet nem szabad komolyabban venni, mint Lynch fizimiskáját, és akkor nem fogsz csalódni.



(Magáról a filmváltozatról már az első rész premierjénél is lehetett hallani, anno direkt Bruce Willis-t „ajánlottam" volna Lynch szerepére, persze inkább csak külső alapján. Nos, a hírmorzsák szerint jövőre végre be is fut a movie, ráadásul tényleg Bruce-szal a főszerepben. Igaz, Kane-t alakítva, ami végső soron karakteréhez valahol passzolhat is, na de Jamie Foxx, mint Lynch?? Álljon már meg a bizonyos fáklyásmenet, mi ez a sületlenség?! Nem teljesen értem az Eidos castingolásait. Timothy Olyphant még úgy ahogy elboldogult a 47-es ügynök bőrében, de egy kopasz kigyúrt feka mégis mit keresne egy enyhén pocakos tébolyult szemüveges hippi szerepében?? Fórumos berkekben százszor inkább ajánlják Peter Stormare-t, vagy akár Billy Bob Thornton-t, remélem, gyakorolnak is elég nyomást a rajongók, különben kapunk egy újabb Miami Vice-ot.)



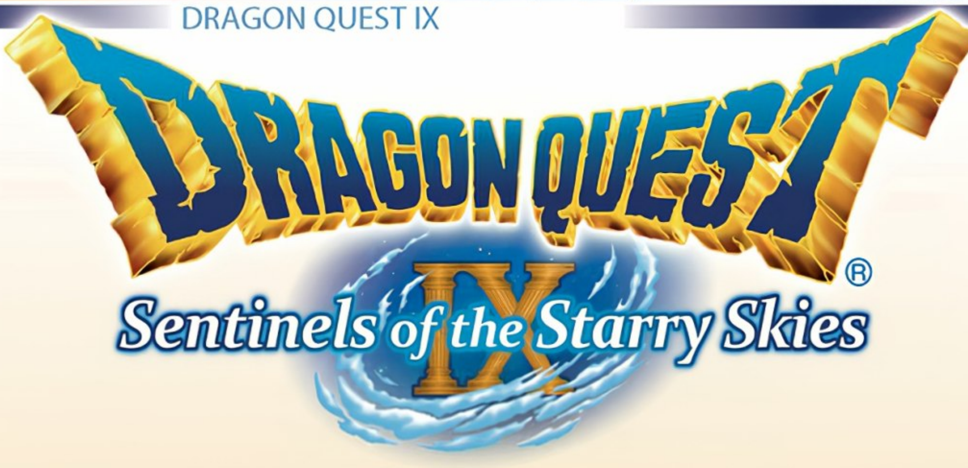
Krisz

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

4

Kiadó: ***EIDOS Interactive***
Fejlesztő: ***IO Interactive***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

DRAGON QUEST IX



Isteni színjáték!

A legenda

A Dragon Quest sorozat Japánban a Final Fantasy mellett az alfa és az omega, a kezdet és a vég, szóval ott csak szuperlatívuszokban lehet róla beszélni. Vannak mendemondák a sorozattal kapcsolatban, amelyek valóságalapjára a mostani IX. résszel én is tanúbizonyságot tettem, ugyanis nyomoztam a megfelelő oldalakon a megjelenés időpontjában. Milyen legendákról van szó? Hallottuk, hogy a game nem jelenthet meg hétköznapon, csak szombaton vagy munkaszüneti napon, mivel korábban annyian kerülték az iskolát, illetve olyan sok ember nem ment be a munkahelyére miatta, hogy az csúnyán ártott japán gazdaságának. Sokan mondják, hogy a japán parlament kormányrendeletedbe foglalta, hogy a megjelenés csak szombat lehet... igaz ez? Vagy csak mese? Ennyire nagyszerű RPG lenne, hogy ilyen méretű tömeghisztériát okozna? Bámulom a naptárat, ami éppen a japán start időpontja. Szombat van! Szombat, ami ugye nem hétköznap. Szombat, pedig Japánban a hagyományos megjelenési dátum a kedd. Rendben, egy szájról szájra terjedt tézis kipipálva.





Nézzük a következő japán behatást. Egy japán barátomtól, Kenta Moritól hallottam, hogy Japánban a „gyógyítani" szónak „hoimi" a szinonimája. Miért érdekes ez? A sorozatban (Japánban) a gyógyító varázslat a Hoimi elnevezést kapta. Annyira beépült ez a gyakorlatba, hogy a szó hivatalosan is a japán szókincs része lett utána! Még a Dragon Quest IV megjelenésekor hatalmas ceremónia keretében került bele a japán szavak és kifejezések könyvébe – egy játékból átvett, kitalált szó!

Mi az, amivel még rekorder a drága? A Dragon Quest sorozathoz 6 Guiness rekord kötődik: többek között a japán legjobban nyitó játéka címet, valamint a legnagyobb példányszámban eladott japán szerepjáték címet is birtokolja. A legjobb start a Super Nintendo-s Dragon Quest V nevéhez írható, a maga 4.6 milliós eladott darabszámával. Közel 5 millió nyitáskor! Gondolhatjátok milyen tömeghisztéria és mekkora sorok lehetettek.

Nézem közben a közvetítési képeket és az elemzéseket a IX. rész premierjével kapcsolatosan – 4.1 millió első héten! A nyitási rekord nem lett meg, azonban most 2010-ben már ez a legjobban fogyott japán RPG a szigetországban, 5 milliós eladásával!



A sorozat másik érdekessége még, hogy mindig a japán piac legsikeresebb konzoljára jelent meg a sorozat. Elsőnek még '86-ban NES-re (Japán legsikeresebb számítógépére, MSX-re is), majd Super Nintendo-ra, később a kis szürke PlayStationre és a „feketeördög" PlayStation 2-re. Emlékszem éppen angliai életem során ért engem is a sokk. Elkönyveltem, hogy PS3 lesz a sorozat újabb eposzának platformja, erre látom a hírportálokon – Dragon Quest IX, exkluzív a Nintendo DS-re! Majd hanyatt estem. A fő sorozat egy két generációval butább hardverrel megáldott kézikonzol masinára? Négy éve volt ez, de annyira tisztán megmaradt bennem, úgy felkavart a bejelentés…

Dragon Quest és Final Fantasy

A két sorozatot imádom, ami mellett még az életútjuk is hasonló, így bátorkodom egy pici párhuzamot vonni. Körülbelül egy időben jelentek meg Japánban, azonos platformon, a pici















Famicom (a NES japán megfelelője) rendszeren. Nem sokkal később hatalmas siker lett mindkettő, így az Egyesült Államokban is megjelentek. (A DQ mint Dragon Warrior.) Ötvözték az amerikai kalandjátékokat (lásd Ultima) és a japán gondolatmenetet, mentalitást, kreativitást. Megalkották a japán kalandjáték, avagy a JRPG stílust! A prog-ramot megjelenítő kiadók, az Enix és a Squaresoft ezek után jen-milliókban úszkált. A dolog pikantériája, hogy azóta a két legnagyobb rivális házasságot kötött, és Square Enix néven tevékenykednek.



Míg a Final Fantasy sorozat a VII. rész megje-lenésé-vel, megjelenítésében és stílusában is a nyugati világ felé nyitott és annak kedvezett, addig a Dragon Quest sorozat továbbra is megmaradt annak korábbi valójánál, régi középkori stílusú ős hardcore RPG-nek. A Dragon Quest-sorozat Japánban még továbbra is a legnagyobb név, másutt szinte nem is keresik (fogalmazzunk úgy, hogy mérsékelt a siker). Ellenben a Final Fantasy ezzel az újszerű megközelítésével nyugaton is kaszál. Érdekes, pedig a Dragon Quest széria mindig is a legnagyobb minőséget képviselte, de nyugaton ez mégsem elégíti ki az emberek érdeklődését. Mi lehet ennek az oka? Talán az, hogy a Final Fantasy játékról játékra meg tudott újulni? Soha nem volt ugyanaz a harci szisztéma, játékmenet, sőt a világ, amiben játszódott, az is állandóan drasztikusan változott – valakinek megmutatod iPhone-on a Final Fantasy I-et, utána bevágod az Xbox 360-ba a Final Fantasy XIII-at, el se hiszik neked, hogy egy sorozatról beszélünk. Ellenben a Dragon Quest: játszol a Dragon Warriorral NES-en, majd kipróbálod a mostani kilencedik részt DS-en, minden ismerős és megszokott. Ugyanaz a játékmechanizmus, világ, körökre osztott harcok, fejlődés, sőt még a hangok is a NES érából köszönnek vissza!





És itt jön a kérdés: ez rossz nekünk? A tradicionális RPG, mint a Dragon Quest, változzon meg drasztikusan, és legyen egy vizuálpornó-akciójáték, ami mindenki számára könnyen fogyasztható, mint a Final Fantasy XIII (nekem ellenben ez is nagyon bejött egyébként)? Legyen lineáris, a legkisebb kihívást nélkülöző, a titkok minimalizálásával operáló game, mint a testvérsorozat? A másik oldalon: jó ez nekünk, ez a megszokott, millió felfedeznivalóval felvértezett, brutális nehézségű, ódon megközelítésű kalandjáték? Erre világítok most rá a következő pár oldalban.



Egyszer volt, hol nem volt…

A történet kezdetén mi egy mennyei közösség tagjaként, mint védőangyal-tanonc tevékenykedünk. Fő feladatunk védeni és oltalmazni az Angyalok vízeséseként (Angel Falls) nevezett apró kis falu békés, idillikus életet élő lakóit. Miután valami jó tevékenységet teszünk, jutalmunk a jóakarat esszenciája, amivel azt az Isteni fának (Yggdrasil) ajándékozva, elérjük célunk beteljesülését! Minden egyes áldozásnál a fa egy új gyümölcsöt növeszt. Miután végigvisszük próbánkat, addigra Yggdrasil teljes pompájában tündököl majd – tartja a legenda. Garantált jutalmunkként a „Csillagfény Expresszbe" való beszállást biztosítják.



Próbánk végén azonban nem a célunk teljesült be, hanem egy hatalmas földrengés rázta meg a mennyei vidéket, majd hirtelen minden sötétségbe borult. Az apró faluban ébredünk. Meglepően tapasztaljuk, hogy mindenki lát minket (angyalként láthatatlanok voltunk), sőt szárnyunkat és glóriánkat is elvesztettük! Feladatunk nem más, mint kideríteni mi is történt pontosan, illetve célunk a korábbi angyali mivoltunk visszaszerzése! Ebben segítségül lesz Stella (hasonló, mint Tingle a Zelda sorozatban), a Csillagfény Expressz masinisztája, valamint megannyi élő és élettelen ember is. Igen jól olvastátok! Hősünk képes látni a hallottakat, illetve

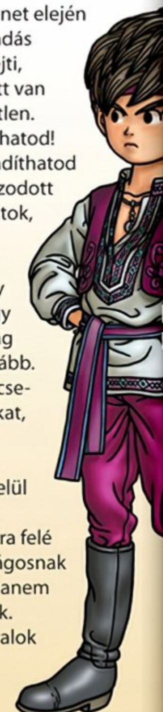






hallani gondolataikat is. Innen indul a rendkívül hosszú mese, amely nem hagy nyugvást benned, és könnyen magával ragad. Mindez köszönhető a Dragon Quest sorozatban megismert csodás világnak, a bájos karaktereknek, az elragadó bűbájnak, ami a sorozatot körülveszi. A DQ-et soha nem a története miatt szerettük, de mégis az egész valahogy mégis működik. Egyszerű mese ez, de a hangulata miatt letehetetlen és megunhatatlan!

Ami mindenképpen újdonság a sorozatban, hogy kiválaszthatjuk, főszereplőnk lány avagy fiú karakter legyen, emellett a kinézetét is testre szabhatjuk! A haja, a fejszerkezete, a bőre színe, a magassága… minden általunk meghatározható. A ruházkodás során szintén mindennel teleaggathatjuk karakterünket, - emiatt szinte nincsen két egyforma karakter! Ez rögtön maga után von némi negatívumot is: szereplőnknek és úgy általában a csapatunk összes tagjának nincsen jelleme, sőt még hangja, dialógusa sem! Furcsa ez, de már láttunk ilyet. Hero (a sorozatban mindenki így nevezi a főszereplőt, úgy, mint Linknek a Zelda hősét) a VIII részben is néma volt… Ettől függetlenül érdekes és izgalmas a történet. Ami megmenti az egészet, hogy a világban a lakók, kalandorok ellenben nagyon is meghatározó személyiségek, élnek, sőt szinte lélegeznek! Nagyon jó ezeknek a karaktereknek a jellemábrázolása – nem csoda, ugyanis a kaland is körülöttük forog legfőképpen. Példának okáért ott van a történet elején a hölgy, aki nem tudja, hogy az édesapja egy legendás hotellánc tulajdonosa. Erinn a naiv lány, aki nem sejti, hogy mit is hagyott felmenője maga után. Aztán ott van a frusztrált polgármester, akinek fia lusta és neveletlen. A kalandjaid során te ezeket a gondokat is megoldhatod! Fellendítheted a hotelbizniszt, ezzel a lány életét indíthatod be, valamint példaként megnevelheted az elkanászodott gyermeket is, elérve apja elismerését. Ezek a feladatok, problémamegoldások nem mind kötelezőek, de nagyban növelik az erkölcs, meg úgy általában a történetünk pozitív megítélését. Példaként van egy férj, aki elveszíti feleségét. Nekünk rá kell bírni, hogy ne zárja el magát a külvilágtól, ne szenvedjen a világ fájdalmaitól, ne a múltban éljen, hanem lépjen tovább. Mi nem élesztjük majd fel a feleségét, de ezzel a jócselekedetünkkel mi is többnek érezzük majd magunkat, még ha egy játékban végzett feladatról is van szó!



A fő történet egyébként nem olyan hosszú, körülbelül 40 óra. Azonban ha ezeket a mellékküldetéseket is egytől egyig megpróbálod teljesíteni, bőven 100 óra felé csúszik a játékidő! A világ, amiben jársz, az is valóságosnak hat. Nem csak egy hely, ami tele van szörnyekkel, hanem tényleg minden él benne, sőt folyamatosan változik. Példaként ott van az első kis településünk, az Angyalok vízesése. A történet elején a földrengést követően a falu templomának harangja eltörött, ezzel megszűnt annak csodálatos harangjátéka. 10 órával később a lakók mind érdeklődést mutattak irántam, hogy merre voltam, régen láttak, mit csináltam – emellett a templomtorony és annak szignálja is újra régi pompájában tündökölt. Megmaradt a sorozat azon védjegye is, hogy folyamatosan változnak a napszakok, ez nagyban befolyásolja a játékot is. Éjjel több, valamint erősebb szörny támad meg, a városlakók is vagy alszanak, vagy kicserélődnek. Sokszor éppen ettől alakul tovább a történet, szóval érdemes éjjel is látogatást tenni minden településen. A harci szisztéma is mit sem változott: megmaradt a szolid körökre osztott csatározás továbbra is, avagy menüben kiválasztod, hogy karaktered mit cselekedjen, majd az a kör végén úgy is tesz. Ami újdonság, hogy végre megszűntek a véletlen ütközetek. Az összes ellenfél látszik, még a világtérképen is, így ha



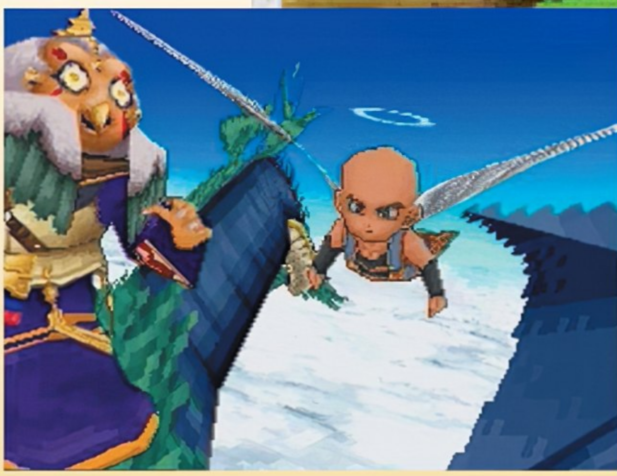








már herótod van a rengeteg összecsapástól, akkor könnyen ki is kerülheted őket. A fejlődési szisztéma is ismerős a régi RPG fanoknak. (A Final Fantasy sorozatban az V. részig volt hasonló.) Megmaradtak a különböző kasztok, sőt megannyi új osztály is a játék része lett: gladiátor, vándor énekes, lovag, mágus, hogy csak párat megemlítsek. A karakterek a harcok során nem csak sima tapasztalati pontot kapnak – melyekkel tulajdonságaik fejlődnek –, hanem a kasztoknak is van egy exp. fejlődési szintje. Bármikor válthatsz osztályt a játékban, azonban arra figyelni kell, hogy ekkor visszaesel az 1-es tapasztalati szintre. Szerencsére a fegyverek viselésének nincsen korlátja, így azok megmaradnak a visszaesést követően (hála az égnek). A Dragon Quest VIII-ból megmaradt a különleges tulajdonságoknak a fejlődési rendszere is, azonban ez sokkal kiforrottabban köszönt vissza. Néhány szintlépés után eloszthatjuk ezeket a fejlődéshez szükséges pontokat, amelyekkel speciális támadások a jutalmunk. Mi határozzuk meg, hogy ezek védekező, vagy támadási speciális képességek legyenek. Ehhez jön az, hogy minden kasztnak egyedi tulajdonságai vannak, szóval ebben a szisztémában szinte végtelen a lehetőség. Ilyen mágia például az „Egg On", amelyet elsütve a következő körben minden karakterünk erőssebé válik, vagy a „Dragon Slash", amely egy erős támadás.



Az alkímia is visszatért a legutóbbi részből! Ezzel lehetőségünk van ismét összemixelni tárgyainkat, így erősebb fegyvereket, páncélokat, tárgyakat kreálhatunk. A legerősebb tárgyak kifejlesztéséhez rengeteg könyvet kell olvasgatunk a játékban, amelyek rengeteg receptet nyújtanak. Aztán, hogy tovább vigyük a bőség zavarát, a programban megtalálható egy DQ netes aukció is, ami a Nintendo Online szolgáltatását használja. Ez itt a DQVC néven található meg! Itt rengeteg ritka tárgy vásárolható meg, amelyek az alkímiához elengedhetetlenek!





Apropó online! A game egyik kulcseleme a multiplayer. Lehetőség van egyszerre akár négyen is kalandozni a játékban! Te döntöd el, hogy meglátogatsz-e egy másik világot, vagy ők látogatnak meg téged. Ami felettébb érdekes, hogy minden világban más események történnek, olyanok, amelyeket net hiányában soha nem élnél meg. Mindemellett rengeteg előnye is van a többjátékos módnak. Több tapasztalati pontot kapunk együtt harcolva, valamint számos, a mi világunkban ritka tárgy és felszerelés másutt ellenben igen könnyen beszerezhető. Az ott élők is másképpen viselkednek. Például valaki a mi tájunkon alig beszél, másutt szinte lelőhetetlen. A lehetőségek tárháza szinte végtelen! Másik finomság a letölthető mellékütetések mennyisége. Hétről hétre újabb kalandok tölthetőek le a netről, így szinte, ha a történetet végig is vitted, akkor sem kell unatkoznod, mert garantáltan fogsz találni valami új feladatot, küldetést.



Technikailag is éllovas a drága! Talán a képek vissza sem adják a látványt, de elhihetitek, talán ez a legszebb a platformon. Látszik is, hogy a fejlesztők a DS határait súrolják, ugyanis néhol belassul. A zene továbbra is bámulatos. Nem csoda, ugyanis ismét az immáron 79(!) éves zeneszerző, Koichi Sugiyama felel érte: drámai, szívszaggató, könnyen hallgatható, szóval a megszokott színvonal!

Összességében nagyon meg voltam elégedve a Dragon Quest IX-el. Hihetetlenül mély, tartalmas, és felettébb hangulatos, rengeteg izgalmas és mesés dialógussal. Ha igazi keményvonalas, bár picit ódon megközelítésű RPG-re vágysz, ez a te játékod! Hogy legyen egy kis kontra is: sajnos tényleg 25 éves megközelítést képvisel. Idegbeteg leszel, hogy egyes dolgok, például a tárgyak mixeléséhez, vagy a karakterek cseréjéhez a fél világot végig kell járnod, mert azok csak egy városban lehetségesek. Vagy ott van példának okáért a mentés és a karakterek felélesztése – azért is vissza kell baktani a városi templomokhoz. Ezer ilyen és hasonló dolog van, szóval érdemes mérlegelni. Amit még a végén meg kell említenem: végre az európai kiadás is megkapta a maga számozását! Eddig csak alcímek voltak, most már ott virít az európai dobozon is a IX-es szám!



Kenny

DRAGON QUEST IX
Sentinels of the Starry Skies

5

Kiadó: ***Square-Enix/Nintendo***
Fejlesztő: ***Level5***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: -
Hang: -

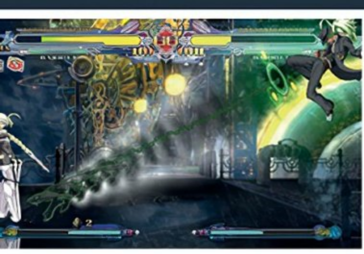
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT





Laposra verve

„Kétdés verekedős játék? Jó is volna, ha nem 2010-et írnánk…" – mondhatja a játékokban magát rendkívül otthonosan mozgónak vélő, valójában tudatlan játszogató. Való igaz, hogy a műfaj, a mai igényekhez igazodva, kihalófélben van, és a King of Fighters széria minőségbeli hanyatlásának következtében már egyre kevesebb kiemelkedő képviselővel rendelkezik, ám hála az olyan sorozatoknak, mint a BlazBlue, a stílust még mindig korai volna hantolni, van még itt remény. Nyilván kissé böki a szemét a kedves olvasónak, hogy máris tesztelésre került a folytatás, holott az első részről még csak alig két hónappal ezelőtt kaptunk alaposabb kivesézést a lapban. Ennek oka nem az összecsapott fejlesztői munka, sőt, nem is szerkesztőségünk lomhasága, hanem nemes egyszerűséggel az, hogy a Calamity Trigger majd' egy évet késett a nyugati verzióhoz képest, szinte nulla bővítéssel, és ez idő alatt a fejlesztőbrigád már réges-régen a következő fokozatba kívánta juttatni a szériát. Így aztán nem is csoda, hogy az ezúttal korrektebb módon datált folytatás ily septiben érkezik, noha az európai verzió még októberig várat magára. Ugyanakkor a Continuum Shift hiába kovácsolódott majd' egy évig az Arc System Games barlangjában, inkább nevezhető az első rész megcsiszolt, továbbfejlesztett változatának, mint valódi folytatásnak.





Ahogy az tehát a fentiekből következik, nem igazán kell radikális változtatásokra számítani, inkább csak csinos újításokra. Ezek közül a legfontosabbak természetesen az új játékmódok, melyek mellett megmaradtak a korábbiakról ismertek is. Ezen új módok, a Tutorial, Challenge és a Legion. Előbbi kettő nem igazán hoz áttörő élményfaktor növekedést, azonban a Tutorial talán némileg emészthetőbbé teszi a programot, a kaotikus japán bunyós szoftverektől idegenkedők számára, a Challenge pedig a szavatosságon dob, nem is keveset, noha hamar az önismétlésbe fullad. Az igazi újdonság a harmadik új lehetőség, a Legion Mode, mely már ismerős lehet azon szerencsés kisebbségnek, akik valamilyen csoda módján hozzájutottak a kontinensünkön még meg sem jelent, ám a nyugati rajongók által feltehetően már szénné játszott, PSP-s változathoz. Mindenki másnak azonban teljesen új élményként fog hatni ez az igencsak szórakoztató mini-stratégiai játék, mely csapatokba rendezi hőseinket, és különböző ellenfelek által őrzött mezők meghódítására küldi őket. Nem feltétlenül nevezném egy észveszejtően izgalmas, összetett és lebilincselő kalandnak, de egy szórakoztató időeltöltésnek mindenképpen.
A további újítások a karakterválasztó képernyőn keresendők, hiszen 3, azaz három új karakterrel bővült az eddig 12 fős félelmetes gárda. Egy ilyen gigászi számadat mellett az emberen egy pillanatra végigfutkos a hideg, hisz… na várjunk csak, a három az baromi kevés. Kevés, még azt figyelembe véve is, hogy a BlazBlue azon ritka verekedős stuffok egyike, ahol a karakterek rettentő összetettek, harcstílusuk pedig radikálisan különbözik egymásétól. Persze, további 3 karakter DLC-ként elérhető, azonban nem értem, miért nem lehetett az alaptartalmat is növelni részvételükkel? Tudom, hogy nem illő a zsáner háromdimenziós programjaiból ellenpéldát hoznom, de a pár hónapja megjelent Super Street Fighter IV úgy hoz tíz új karaktert az alapverzióhoz, hogy temérdek egyéb újítással rendelkezik, és mindezek mellett sem nevezi magát új epizódnak, ellentétben tesztalanyunkkal. Távol álljon tőlem, hogy elkapkodott folytatásnak nevezzem a Continuum Shiftet, ám azt kell mondanom, bőven lett volna még hova növelni a tartalmat.



Maga a történet azonban tényleg folytatódik, pont ott, ahol az előző abbamaradt, bár én ezt továbbra is teljesen érdektelennek tartom egy verekedős játékban (nyugodtan nevezzetek maradinak, de én, ha sztorit akarok, nem ezektől várom el). Azonban mindenképpen dicséretes, hogy a mezei Arcade módon túl, „Story Mode" címszó alatt,





lehetőségünk van egy direkt a történetre koncentráló módozat használatára, mely sokkal komplexebb módon mutatja be, az egyébként szerintem kissé bugyutácska sztorit. Persze kit érdekelnek az új módok és történet, ha a harcrendszerről még egy szó sem esett? Ez az a pontja a Continuum Shiftnek, amiben a változatlanság igencsak örvendetes. Maga a séma továbbra is a négyféle támadásra (gyenge, közepes, erős és Drive), és azok minél extrémebb kombinációjára épül. Szintén változatlan a Heat Gauge használata, azaz, hogy egy



adott mennyiségű bekapott sebzés után lehetőségünk van egy különlegesen brutális szuperkombóval ellentámadást indítani. Ahogy már feljebb említettem, ugyan a rendszer mindenkinél megegyezik, használata teljesen eltér, egy karakter elsajátítása rengeteg időnkbe kerül, és utána még felfedezésre vár 14 másik. Amekkora előny egyeseknek az összetett, kaotikus, és lassan tanulható harcstílus, másoknak akkora hátrány is lehet, a zsáner újoncai számára a Tutorial mód ellenére is vérverejtékes küzdelem lesz az új (vagy akár



az előző) BlazBlue cím kitanulása, hogy egyáltalán alapfokozaton boldogulni lehessen. Persze, mint minden bunyós programban, itt is az egymás elleni harcok a legszórakoztatóbbak, erre pedig a versus mód mellett továbbra is ott az online harcok lehetősége, ahol 6 játékosból kerül kiválogatásra a két küzdőfél, és a négy szemlélő.

A Continuum Shift vizuális téren szinte egy az egyben az első részt idézi, amivel igazság szerint nincs is semmi baj. A cucc továbbra is bitang jól néz ki, a zsáner kedvelőinek maga a grafikai mámor, és talán nem túlzó a kijelentés, hogy jelenleg a 2D-s műfaj legszebbjeként tekinthetünk a BlazBlue szériára (persze, tudom, nincs is túl sok vetélytársa). Párját ritkítja az az igényes, rajzfilmes grafikai motor, ami a szoftverben dübörög, és a félháromdés hátterek is teljesen beleillenek az összképbe. A muzsika szintén tökéletesen passzol a játék anime-szerű látványvilágához, rendkívül sokszínű dallamokkal lett teletűzdelve a szoftver, így aztán panaszra itt sem lehet túl sok ok. Megemlíteném még sutyiban, hogy a program opcionálisan felajánlja az installálás lehetőségét, ezzel szinte nullára redukálva az amúgy sem túl hosszú töltési időt. Én speciel ezt azonban nem kifejezetten ajánlanám a kisebb vinyóval rendelkező játékostársaknak, mivel horribilis, közel öt giga méretű adatot csempész a gépre, ami nem éppen baráti.







Vegyes érzelmek keringtek bennem a BlazBlue: Continuum Shift letesztelése után. Egyrészt tudtam, hogy ez egy nagyon baró játék, és talán a lágyszívű felem 4/5-öt is adott volna neki, az összetett harcrendszer, a nagy tartalom, és az audiovizuális minőség miatt. Ugyanakkor másképp nézve haragszom is rá, és egy 3/4-et is ráböknék a kevés újdonság, és az elődtől való komolyabb elrugaszkodás hiánya miatt. Végső soron azt hiszem, a köztes megoldás a legobjektívebb. Azok számára, akiknek nem volt szerencséjük a Calamity Triggerhez, de kedvelik a kétdimenziós, oldschool verekedős stuffokat, a program maga a Kánaán, igencsak balga döntés lenne a boltok polcán hagyni a tartalomtól és a frankó hangulattól duzzadó Continuum Shiftet. Ám mindazok, akiknek már birtokukban az előzmény, vagy esetleg nem teljesen biztosak benne, hogy boldogan el tudnának merülni a BlazBlue világában, jobban teszik, ha várnak amíg kicsit lejjebb megy az ára.

rolmanus

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

4

Kiadó: ***Zen United***
Fejlesztő: ***Arc System Works***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2-6 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

NARUTO: ULTIMATE NINJA HEROES 3





Van egy teóriám arról, hogy a játékok címei árulkodnak azok minőségéről. Sőt, még némi bizonyítékom is akad, amivel ezt az elméletet meg tudom támogatni.



A legnagyobb sikerjátékok mindig ütős, egyszerű címeket kapnak. Nézzük: „Gears of War" – csak mondd ki szépen, elmélyítve a hangodat. Kemény hangzik, könnyű megjegyezni, fasza. Aztán ott van a „Final Fantasy", és a helyzet ugyanez, de említhetném akár a „BioShock"-ot, vagy a „Heavy Rain"-t is. Kemény címek, kemény játékok, tiszta sor. De mi történik, ha kicsit lejjebb ereszkedünk a ranglétrán? Itt találjuk például a teóriámat legjobban alátámasztó díszpéldányt, a „Sniper: Ghost Warrior"-t. Úgy hangzik, mint egy B-kategóriás film Micheal Dudikoff főszereplésével, s lám, ennek megfelelően a játék sem valami nagy durranás. Még lejjebb haladva aztán jönnek az olyan negatív mestermunkánk, mint a kreatív orosz felebarátaink által készített „MorphX", aminek már a neve is vérgagyi, maga a cucc pedig annyira rossz, hogy ha döntenem kéne, hogy mit toljak hat órán keresztül, inkább választanám az ólommal megrakott talicskát.

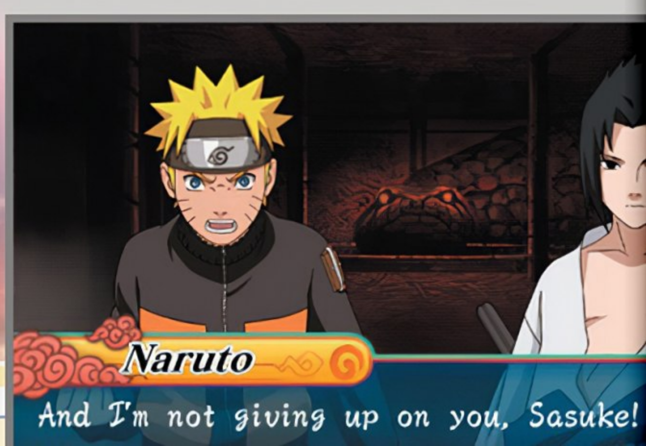


Persze általánosítani azért nem lehet, mert néha a ravasz fejlesztők megpróbálnak átverni minket, és minden önkritikát nélkülözve túlságosan cool címeket adnak gyenge portékájuknak. Tipikus példa erre a „Need for Speed: Undercover", ami ugyan csak kicsivel rosszabb, mint egy szép nyári reggelen szifilisszel ébredni, de a neve annyira zsír, hogy elképzelhető, hogy így fogom hívni az egyik gyerekemet. De ettől függetlenül alapvetően szerintem elmondható, hogy a név és a játék megtalálják egymást, mint ahogy látjuk ezt a való életben a személyek esetében is: vannak tipikus Balázsok, Katák, meg Ádámok is, s ha valahogy máshogy hívnák őket, netán átkeresztelnék önmagukat, az hasonló lenne a hajfestett szőke esetéhez. S akkor ezzel el is érkeztünk tesztalanyunkhoz, s ezen a ponton megkérdeznék mindenkit, mégis milyen játékra gondoltok, amikor meghalljátok ezt a nevet: Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3? Persze a kérdés csak akkor jogos, ha nem vagy hatalmas Naruto rajongó, mert abban az esetben teljesen mindegy, hogy Ultimate Ninja Heroes 3, vagy Ultimate Homárfutár 6 a cucc neve, úgyis megveszed.

Nos, a címet és a dobozképet látva előttem egy közepesen gázgéza játék képe vizualizálódott. Persze nem mehetünk bele a tesztelésbe előítéletekkel, így félredobtam a nevekről alkotott teóriámat, és próbáltam inkább a belső értékekre koncentrálni. A Naruto-fanok már észrevehették a kiadó viszonylag átlátható stratégiáját az anime-sorozatra épülő videojátékokkal kapcsolatban: a kézikonzolra kiadott anyagok fele az akció-kalandjátékok műfajában próbál hódítani, míg a másik felük a verekedős cuccok arénájában indul. Amikor meguntuk az egyikfélét, a Namco Bandai már adja is ki a másikat, így folyamatosan olyan érzésünk van, mintha a pörköltre sütit, majd a sütire megint pörköltöt ennénk. Ami azonban nem elhanyagolható tény, hogy sajnos mind a süti, mind pedig a pörkölt minősége jelentősen romlott az utóbbi időben, az ételmérgezés közeli állapotot pedig az Ultimate Ninja Heroes 3 körül érte el a Naruto játékuniverzum.

A Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3 meglepő módon a Naruto Shippuden anime elején veszi fel a fonalat (ohh!), éppen akkor, amikor drága főhősünk, Naruto (ahh!), egy laza két és fél éves edzés után visszatér falujába, hogy elkenje a rosszfiúk arcát, és megmutassa, ki a legnindzsább nindzsa a vidéken. Minden jól is alakul körülbelül három percig, aztán elrabolják régi barátunkat, Gaara-t, így a







Naruto-játékadaptációk között nem először látott módon a küldetésünk célját az ő kiszabadítása képezi, amellett, hogy visszatérítsük az orvbunyós Sasuke-t az Erő világos oldalára. Ja, ez egyébként mind a sztori mód eleje, ami itt a Master Road névre hallgat, és nagyjából végigvisz minket ennek a sorozatnak fontosabb eseményein. A probléma csak annyi, hogy ha nem vágod betéve a kapcsolódó anime-, vagy manga-szériát, akkor egy büdös kukkot sem fogsz érteni az egészből, mert egyrészt a játék durva módon ugrál a történések között, s túlságosan feldarabolja azokat, másrészt pedig annyi különböző nevet, szervezetet és más dolgot zúdítanak a nyakadba az írók, hogy valószínűleg rövidúton ignorálni fogod a sztorit a teljes agykárosodás elkerülésének érdekében.





A Master Road nagy részében persze Naruto irányításával leszünk elfoglalva, s egészen hamar rá fogunk jönni arra, hogy a történetmesélés mellett még mit rontottak el a készítők. Nos, azt, hogy a játék hihetetlenül hamar válik monotonná és repetitívvé, ugyanis összesen háromféle módon tudunk előrehaladni: a pályák egyik részén simán csak verekednünk kell, ahogy azt egyébként tennénk, s ez még viszonylag korrekt is, de a másik kettő hosszú távon már inkább idegesítő. Ezekben amolyan 2D-s platformerként működik az Ultimate Ninja 3, s az egyikben bizonyos idő alatt kell eljutnunk a pálya elejéről a végére, átugrálva mindent, ami bármiféle veszélyt jelenthet főhősünk testi épségére, míg a másikban bizonyos mennyiségű ellenfelet kell lezúznunk a továbbjutás érdekében. Mindkettő bugyuta és érdektelen. Mégsem ez a sztori mód legnagyobb hátulütője, hanem a pályák közötti átvezető animációk és beszélgetések. Az előbbi még csak-csak elmegy, de az utóbbi úgy néz ki, hogy két fejet látunk a képernyő két szélén, akik ugyan egymással beszélgetnek, de felénk néznek, s buborékokban jelennek a mondókák, amiket minden alkalommal nekünk kell manuálisan továbbnyomni. Tudom, hogy ez a legtöbb japán játékban így van, de attól még idegesítő.





Valószínűleg ezek után azon gondolkoztok, hogy egyszerűen csak kihagyjátok a sztorit, és rögtön belevetitek magatokat a most már négy játékost is támogató Free Battle módozatba (csak ad-hoc, online nincs), de ne olyan sietősen! A megszerezhető karakterek és különleges támadások (jutsu-k) háromnegyedét ugyanis a Master Roadban lehet megszerezni, így mindenképp ajánlott legalább egyszer végigszenvedni. S ha már szenvedés, akkor ne legyen annyira rövid sem: a végigjátszás akár 8-9 órát is elrabolhat életünkből. Tegyük fel, hogy sikerült, túléltük, s unlockoltuk az összesen 64 karakter jelentős részét, s végre vidáman ugorhatunk bele egymás csépelésébe. Elsőre minden kellemesnek tűnik, kezdve az irányítás egyszerűségével. Csak ezután jövünk rá, hogy sajnos az egész kontroll annyira lassú, s olyan sok benne a késleltetés, hogy igazából hihetetlenül nehéz bármilyen precíz akciót kivitelezni. De nem csak a támadások válaszképtelenek, hanem az összes mozgás, úgy kompletten, s ez bizony eléggé odatesz az élménynek.





A 64 választható karakter se tévesszen meg senkit, mert ugyan elsőre soknak tűnik, de igazából a látványos jutsu támadáson kívül a legtöbb eléggé hasonlít egymásra, s nem sokat adnak hozzá a játékmenethez. Mint ahogy a kamera sem, ami már alapból távolabbról mutatja az eseményeket a kelleténél, de ahogy újabb és újabb játékosok kapcsolódnak be, úgy megy egyre messzebb, míg a végén már szinte semmi aprólékos mozdulatot nem látunk. Valószínűleg egy nagyképernyős tévén egyébként ez jól nézne ki, de a PSP-n nem valami meggyőző.



Mindez nagyon sajnálatos, mert egyébként az Ultimate Ninja Heroes 3 nagyon hangulatos lehetne: a grafikai stílusa lenyűgöző, egy az egyben hozza az anime színvonalát, s a hangok, a zörejek és a zenék pedig szintén méltóak a sorozat hírnevéhez. Viszont a játékmenet még a legjobb formájában is csak közepes, de inkább idegesítő, s mivel nagyon sok frankó verekedős anyag jelent meg PSP-re az utóbbi pár évben, ezt jó szívvel senkinek nem tudom ajánlani, még a rajongóknak sem.

Újabb bizonyíték arra, hogy valamilyen szinten mindenről és mindenkiről árulkodik a neve.



InGen

NARUTO: ULTIMATE NINJA HEROES 3

2/3

Kiadó: ***Namco Bandai***
Fejlesztő: ***Cyber Connect 2***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: -
Hang: -



Fuss Forrest, fuss!

Nálam a labda. A 2010-es Super Bowl döntőjében a vakuk villanásai kissé megszédítenek, ahogy a közönség morajló tömege is… de mindez jó hatással van rám. Érzem az adrenalint az ereimben, miközben az edző utasítását várom: a megfelelő pillanatot, amikor végre rés nyílik az *New Orleans Saints* védelmében, hogy csapattársamhoz passzolhassam a labdát. Az utolsó perc is eltelik lassan, de még nyerhetünk! Tekintetem az elkapót követi, aki mindent megtesz, hogy leszakadjon védőjéről: végül, kicselezve ellenfelét elindul a célterület felé… habozás nélkül küldöm felé a lasztit: kell még az a hat pont…

Ha itt az augusztus, az amerikai focirajongók nem maradhatnak *Madden* nélkül: az *Electronic Arts* munkatársai az idei idényre komoly munkát fektettek bele játékukba, hozzá mertek nyúlni a már évek óta összerakott recepthez, és ezáltal olyan stuffal támadják be a boltok polcait, ami nem csupán a sportág hívei számára abszolválható kiválóan. Ha még sosem futottál volna össze NFL szoftverrel, itt az ideje kipróbálni az új részt!



Mindez nem tukmálás, vagy süket duma, pályafutásom alatt egyszer sem játszottam amerikai focit, még meccset se láttam, ennek ellenére a tutorial kivégzésével már a második mérkőzésemet sikerült megnyernem: hogy mégis hogyan? Leginkább a *GameFlow*-nak köszönhetően, ami nem más, mint egy nagyszerű könnyítés: használatával a gép megtalálja az adott szituációhoz leginkább optimális taktikát csapatunknak, ezért nem szükséges a playbook másodpercenkénti böngészése és a sok felesleges üresjárat. Emiatt maguk a meccsek is sokkal pergősebbek, mint az előző részben, többet tölthetünk a pályán valódi játékosként általa: a hivatalos oldalon említett, a korábbi kiadásokban akár egy órásra nyúló találkozókat így sikerült a felére redukálni, aminek szinte minden perce mozgásban van!

Nem vagy tisztában az amerikai foci szabályaival? Idegesítenek az érthetetlen szakszavak, mint például a *Fumble* vagy a *Punt*? Az itt található link elvezet téged egy helyre, ahol minden kérdésedre megtalálod a választ: ***http://tiny.cc/n0ho5***



Tudom, sokan a bonyolultnak vélt szabályrendszer okán kerülték el eddig az amerikai foci pályáit – jómagam is –, de a játékkal töltött órák után visszagondolva erre, talán picit ok nélkül féltek. Bár valóban mély taktikát és kraftot rejt a tojásdad labdát markoló izomarcok játéka, de ha egyszerűsítenem kellene, akkor azt mondhatnám, hogy a csapatok feladata a tíz yardokra osztott pályán történő előrehaladás és a labda eljuttatása a „célterületnek" nevezett sávba. Minden esetben négy lehetőség áll rendelkezésére a támadóknak: ennyi kísérletből kell, hogy tíz yarddal csökkentsék távolságukat a kaputól, de ha nem





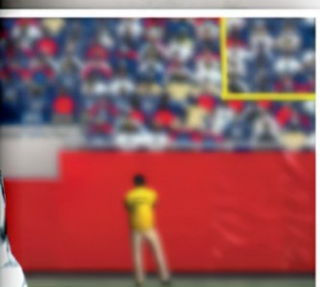






sikerül áttörni – ezt érthetitek akár szó szerint is – a védelem vonalát, a negyedik próbálkozásnál választhatnak: punt – elrúgják a labdát, megpróbálkoznak egy field goal-al, vagy ha csak nagyon kevés hiányzik, nekimennek a védelemnek még egyszer. Pontot legtöbbször *Touchdown*nal és *Field Goal*-lal szoktak szerezni, de ezenkívül persze még megannyi lehetőség van a gólszerzésre, de nem szeretnék oldalakat megtölteni a szabályrendszerrel és a szakszavakkal, ezért a cikk mellett elhelyezett boxban találhatok egy linket, ahol részletesen áttanulmányozhattok mindent, amit az amerikai futballról tudnotok érdemes.

Mint említettem, a *GameFlow* hasznos mindazoknak, akik még csak most ismerkednek ezzel a sportággal, hiszen az automata kiválasztja, hogy az adott távolságból gyors vagy mély passzt kellene adni, vagyis mi lenne-e az ideálisabb: természetesen felülbírálhatjuk a taktikát, bármikor mehetünk a saját fejünk után, de több elbaltázott próbálkozást követően, nem éppen nyugodt hangsúllyal közli velünk az edzőnk, hogy csináljunk valamit, de nagyon gyorsan! Bekapcsolt headset esetén tanácsait egyenesen a fülünkre mondja, ami kellemes bónusz az EA-től, ezzel csak tovább emelték a hangulat képzeletbeli mércéjén az indikátort. Maga az irányítás is roppant egyszerű, a bal karral az éppen kijelölt játékost irányítjuk, a jobb stickkel cselezünk, a színes gombokkal pedig a test-test harcoknál tudunk





lökdösődni, továbbvergődni. B-vel (Kör) váltunk embert, az Y-nal (Háromszög) ugrunk fel a repülő labdáért, míg az akciók indítása előtt az X-szel (Négyzet) tudunk formációt állítani (védekezőként választhatunk lerohanást, emberfogást, zónázást; támadóként különböző passzolási lehetőségek állnak rendelkezésünkre, de mint mondtam, a GameFlow mindig ad egy tippet ezekből).

Az egyszeri meccseken túl természetesen játszhatunk idényt is, belecsöppenhetünk pár Madden pillanatba, szórakoztathatjuk magunkat mini-játékokkal sőt, a mester szerepét is betölthetjük mind offline, mind online módozatokban: a megszerzett elismerések bekerülnek a statisztikánkba, ami roppant részletes, ahogyan már megszokhattuk az EA-től. Az *Ultimate Team* külön említést érdemel, hiszen itt mi magunk építhetjük fel álmaink csapatát, focis kártyákat gyűjthetünk, és még barátainkat is kihívhatjuk egy-egy csonttörő mérkőzésre. Van még egy érdekesség, amit mindenféleképpen nagyszerű húzásnak tartok, ez pedig a mérkőzések alatt teljesíthető kihívások: minden játékosra négy feladat jut, amik teljesítéséért permanensen fejlődik a fizikumuk, állóképességük stb., igaz, ezek nem egyszerűek, de ha másokkal akarunk játszani, muszáj combos csapatot vinnünk, mert a fanboy-ok nem restek órákat eltölteni csak azért, hogy übermenschekkel játszanak. Ha már itt tartunk, többen aggódhatnak a többjátékos módozatok miatt, hiszen az előd online szekciója meglehetősen gyatrára sikeredett: ezt a fejlesztők is belátták, ezért most nagyobb hangsúlyt fektettek az ember-ember elleni találkozók kódjainak megírására: már nincs lag, normálisan futnak a szerverek, de ez nem volt elég





nekik! Teljesen új kooperatív szekciót kapott a program: akár három a három ellen is pályára állhatunk, aminek eredménye egy izgalmas és taktikus játék, hiszen bár az MI is jól teljesít, mégsem érhet fel egy hús-vér lény érzékeivel.

Mint láthatjátok, a játékélménnyel nincs sok gond, ugyanez hellyel-közel elmondható a grafikus motorról is. Az EA sportjátékai mindig is híresek voltak a magas kvalitású vizualitásairól, ez alól a *Madden NFL 11* sem kivétel, bár akad pár szemet szúróan kilógó hiányosság: a felbontás valahol alulról súrolja a 720p-t – mikor jön már el végre a tényleges, az igazi 1080p-s orgia?! – és a fű sem olyan, mint amit a Fifáknál megszokhattunk: maszatos, ocsmány, olyan, mintha valaki zöld epét hányt volna a földre. Legjobban a kirúgásoknál „csodálhatjuk" meg a pázsit eme gyönyörűségét, mindenféle anizotróp szűrőt mellőzve… a játékosokra viszont nem lehet panaszunk, élethűen festenek és mozognak is, valamint azok a bejátszások, amiket meccsek előtt és után láthatunk, az előkészületek és a gólörömök, feledtetik valamennyire a pálya állapotát. *Gus Johnson* és *Cris Collinsworth* kiváló kommentátor páros, náluk tapasztaltabb közvetítőket nem is találhattak volna a srácok, hangjuk és gesztusaik tökéletesen illenek a nem éppen lányos játékhoz. A soundtrackkel, mint olyannal, ismét nincs probléma, a menükben hallható zenék ismertek, és ami a legfontosabb, mindenki szereti őket.

Úgy hiszem, mindent leírtam, amit a Madden NFL legújabb részéről lehetett. A kezdőknek nagyon fog tetszeni a GameFlow könnyítése, hiszen nem kell menükben és taktikai kijelzőkön turkálniuk, de a profibbak természetesen kikapcsolhatják az egészet, így ők is elégedettek lehetnek az idei résszel. Néhány grafikai hiányosságon és irányításbeli bakin kívül (védekezésnél a tükrözött irányítás emberváltásnál megtréfálja néha az embert) nem találok kivetnivalót benne: megyek is, folytatom az idényem, tegyétek ezt ti is.





Dzsek

MADDEN NFL 11

4

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***EA Sports***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***2-6 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

EVERYBODY'S TENNIS



Bájos külső, és egy cukormázas történet mögé rejtőzött minden idők egyik legélvezetesebb teniszjátéka!





Emlékszem, még a PSP megjelenésének környékén azért szerettük nagyon a kis kütyüt, mert úgy gondoltuk, vége annak a korszaknak, amikor egy hordozható gépre lebutított grafikájú, keveset tudó, halovány játékokat lehet csak kiadni, melyek sosem érhetnek a nagykonzolos társaik nyomába. A PSP meggyőző volt, s alátámasztotta előzetes elvárásainkat: olyan anyagok érkeztek rá, mint a Grand Theft Auto, a Metal Gear Solid, vagy éppen a God of War. S ezek bizony néhol csak apróságokban különböztek a PS2-es nagytesóktól, így az esetek többségében képesek voltak félelmetesen hasonló játékélményt nyújtani. Úgy tűnt tehát, hogy elégedettek lehetünk: a PSP végre egy igazi, hardcore játékgép, ami bebizonyítja, hogy a keményvonalas cuccok is simán működnek a vonaton, a buszon, netán a retyón üldögélve. Nagy örömünkben még akár a Sony feliratot is lenyalogathattuk a gépről, mintha a japán cégóriás nem is műanyagból rakta volna össze azt, hanem finom és krémes mascarpone sajt és csokifagyi kombinációjából.



Aztán persze rájöttünk, hogy nem minden úgy van ám, ahogy azt mi elképzeltük. Kiderült ugyanis, hogy néhány műfaj, ha működik is, nem túl élvezetes az esetek nagy többségében egyedül, multiplayeres társak nélkül használt PSP-n, s szépen lassan elkezdtek átszivárogni a casual cuccok is a nagytestvértől. A teniszes játékok szerintem tipikusan ebbe a kategóriába tartoznak, két okból is. Egyrészt a tenisz otthon jó, a nagyképernyős tévén, mert úgy megvan az a hangulata, mintha közvetítést néznél, másrészt pedig csak igazi játékosok ellen nyújt bármiféle közép-hosszútávú élvezetet. Mert lássuk be, a tenisz nem éppen a legváltozatosabb, legpörgősebb, legizgalmasabb sport. S habár tudom, hogy sokan itt fogják összecsukni, szakrális keretek között elégetni, megenni, kiüríteni, majd újra megenni a magazint, de akkor is leírom: videojáték formájában még az általam egyébként mélyről jövő, ősi erővel és olthatatlan szenvedéllyel utált golf is nagyobb élményeket tud okozni.

S nem véletlenül lyukadtam ki a golfhoz egyébként, mert jelen tesztünk alanya, annak ellenére, hogy teniszes cucc, igazából golfos örökséggel rendelkezik, hiszen az Everybody's Golf sorozat leszármazottja. Amit egyébként elképzelhető, hogy páran Hot Shots Golfként ismertek, ugyanis Amerikában ilyen címmel futott. A lényeg csupán annyi, hogy itt egy több mint 13 éves szériáról van szó, amely nagy múlttal rendelkezik a PlayStation konzolokon, s amit egyébként mindenki imád, aki valaha is próbálta. El lehet képzelni ezek után, hogy a már jól működő formulát csak átültetik a srácok egy másik sportágba, és máris kész a recept a sikerre. Nos, nem így történt: az Everybody's Tennis megérkezett 2007-ben a PS2-re, és szinte semmi olyan tulajdonsággal nem rendelkezett, ami a korábbi golfos nagytesókat kiemelte a tömegből, élen a fejlődésérzet és a testreszabhatóság teljes hiányával.



Ezek után persze azt gondolnánk, hogy most, három évvel később itt a PSP-s port, ami valószínűleg ugyanolyan, mint a PS2-es verzió, csak esetleg még rosszabb. Elképzeljük, ahogy főszerkesztőnk, RBaly ül az irodában, és azon gondolkozik, mivel is töltse meg az újságot az uborkaszezon kellős közepén, s hogy vajon nem maradt-e már jobb ötlete annál, mint, hogy kétoldalas cikket rendeljen egy hároméves játék hordozható portjáról. S ismételten csak tévednénk, nem is kicsit: a kézikonzolos változatba ugyanis a Clap Hanz stúdió mindent beletett, ami a korábbiból hiányzott, s így a teniszes spin-off végre felnőtt a golfos tesójához.

Az utolsó labdahajlító

Amiben az Everybody's Tennis különbözik minden más teniszes játéktól, sőt igazából a sportjátékok nagy részétől, az a sztori mód. Merthogy itt bizony van ilyen is, egy laza szerepjáték formájában. Nyilván senki ne várjon Dragon







Age szintű RPG-t, pusztán arról van szó, hogy a készítők kicsit kitöltötték a meccsek közötti űrt. Főhősünk egy fiatal teniszes klub tagja, s küldetése, hogy embereket szerezzen a brigádba, s emellett ismét mindenkit vidám sportolóvá változtasson. Ez úgy működik, hogy meglátogatunk különböző helyszíneket (pl.: iskola), mászkálunk egy kicsit, beszélgetünk a helyiekkel, kisebb-nagyobb feladványokat oldunk meg, és szépen sorban kihívjuk őket egy-egy meccsre. Ha sikerült mindegyiket elverni, akkor mintegy végső bossként jön az a tag, akit egyébként fel szerettünk volna venni már az elején, és lehetőségünk nyílik megküzdeni vele. Amennyiben elnáspángoltuk, csatlakozik hozzánk, s onnantól eggyel több karakter közül választhatunk majd a meccsek előtt.
A játék vége felé már egész korrekt mennyiségű teniszező áll majd rendelkezésünkre, ám az a legelőnyösebb, ha igyekszünk mindig a kedvenceinket megmozgatni. Ugyanis



minél többet játszunk egy adott karakterrel, annál több loyalty-, vagyis hűségpontot kap, aminek köszönhetően fejlődnek a képességei, s új mozdulatokat tanul meg. Maga a „szerepjáték" rész tehát kimerül ennyiben: a párbeszédek nem választhatóak, csak lepörögnek a két karakter között, s sajnos szinkron sincsen, így mindent olvasnunk kell. Persze a történet, meg a szereplők sem olyan változatosak, és érdekesek, mint egy Final Fantasy-ben, de itt nem is ez a lényeg. Ennek az egésznek az volt a célja, hogy egy kis keretet adjon a meccsek végeláthatatlan sorának, pont annyira, hogy ne váljon idegesítővé, vagy túlontúl tolakodóvá, s ezt a célt maximálisan teljesíti is.

Ne higgyük azonban, hogy a Clap Hanz mindezzel a gyenge játékmechanikákat akarta elfedni, mert erről szó sincsen. Az egész kedveskedős, aranyos burok alatt az Everybody's Tennis egy végletekig kiforrott és okos teniszes anyag. Én mindent kipróbáltam az évek alatt, ami csak a témában megjelent, legyen az Virtua Tennis, Top Spin, vagy Smash Court, de komolyan mondom, ez az egyik legélvezetesebb, legjobban belőtt teniszes holmi, ami valaha megjelent. Persze azt hozzá kell tenni, hogy nem is törekszik teljes valósághűségre, így valamivel könnyebb dolga van. Az irányítás rémesen egyszerű, s mindenkinek ismerős lesz, aki valaha tolt már hasonló konzolos cuccot: az átemelés, a lecsapás és a nyesett ütések külön-külön gombokra kerültek, ám a visszaütés menete kissé különbözik a „komolyabb" társakétól. Ha látjuk a felénk röpülő labdát, s sikerült időben beállnunk a megfelelő helyre a fogadásához, akkor itt nem érdemes korán megnyomni, vagy nyomva tartani a megfelelő gombot, mert azzal csak elrontjuk az ütést. Itt ugyanis az a lényeg, hogy minél később, a labdát minél közelebb engedve tapadjunk rá a kiválasztott ütésre. Ha túl gyorsak voltunk, akkor egy nyuszika ikont kapunk ajándékba, ha pedig túl lassúak, akkor egy teknősbékát. Ha viszont perfektre sikerült a reakció, akkor egy vidám kis dallam játszódik le.



Ezen kívül azt is mindig látjuk a karaktereknél megjelenő kis sávon, hogy az ellenfél melyik „gomb", azaz melyik ütésfajta használatával küldte vissza nekünk a lasztit, ami fontos, mert így át tudjuk gondolni, hogy milyen stratégiával érdemes válaszolnunk rá. Ráadásul az irányítás nagyon válaszképes és pontos, így abszolút korrekt módon tudjuk végrehajtani azt, amit eltervezünk. Embereink a meccsek alatt tapasztalati pontot gyűjtögethetnek, s a megnyert mérkőzések után szinteket léphetnek, így egyre erősebb ellenfelekkel kell majd megküzdeniük. Ahogy fejlődünk, úgy nyithatunk meg egyre újabb





ruhákat, kiegészítőket amik tápolják hőseink tulajdonságait. Nem egyszerű teniszes öltözékek ezek, olyan elmebeteg dolgokra tessék gondolni, mint egy komplett Télapó jelmez, japán iskolás lány ruha (fiú karakterre is mehet!), vagy épp egy hátunkról lógó hatalmas medvefej.

Az Everybody's Tennis tehát a legkeményebb meccs közben is gondoskodik arról, hogy jókat kacagjunk, a fejlődés érzése, s a megszerezhető tárgyak tömkelege pedig biztosítja, hogy hosszú ideig ne akarjuk letenni a játékot. Persze, nem ez a legkomolyabb, legösszetettebb, vagy legkiforrottabb sportjáték, de könnyed, vidám szórakozást nyújt, bárhol veszed is elő, bármennyi időre. S intem a PSP-nek valahol erről kell

InGen

EVERYBODY'S TENNIS

4

Kiadó: ***Sony***
Fejlesztő: ***Clap Hanz***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: -
Hang: -



Tournament of Legends

Poszeidón bosszúja!





A High Voltage Software, mint fejlesztő, a SEGA legújabb házasságából való. A Wii tulajok még a Conduit első bemutatkozása során ismerték meg, illetve ekkor még ideje korán istenítették a céget, ugyanis az általuk kínált Quantum3 Engine a videók alapján igencsak megdolgoztatta a masinát. Elhitette a közönséggel, hogy a PS3 és az Xbox 360 platformokon látott látványvilág, ha nem is teljes mértékben, de igen is reprezentálható a pici fehér masinérián is. Hatalmas rajongás és érdeklődés követte a játékot, aztán az annak rendje és módja szerint meg is jelent, a lufi meg ki is pukkadt. A világ egyik legnagyobb pofáresése lett! Közepes grafika és számomra a legértéktelenebb, szürke, jellegtelen FPS program volt a végeredmény.

A negatív sajtóvisszhang azonban nem tántorította el őket, ugyanis beindították a futószalagokat, és sorra hozzák a közepesnél is közepesebb tucatjátékokat a platformra. Fejlesztés alatt van többek között a Conduit második része, valamint a Left 4 Dead koppintása, a Grinder is.

Tesztünk tárgya a fejlesztők legújabb szörnyszülöttje! Tavaly még Gladiator AD címen mutatkozott be a drága, akkor még a római időkből ismeretes, Colosseumban játszódó Gladiátor-torna feldolgozásán alapult. Nem sokkal később új ruhába öltöztették őkelmét, és mint Tournament of Legends vált ismertté.

Mi lett a végeredmény? Fogták a legendás római, egyiptomi és görög hősöket, isteneket, valamint hozzácsaptak pár kitalált karaktert, elcsenték a SoulCaliburban jellemző látványelemeket, valamint az ott látott fegyveres harci megközelítést, majd bedobták mindezt egy kalapba, és megalkották tesztünk tárgyát. Így papíron még nem is hangzik rosszul, azonban már most az elején leszögezem, a megvalósítás koránt sem sikeredett valami fényesre.

A történet sem érdemel túl sok szót. Az istenek és isteni képességű karakterek azért neveztek be a tornára, hogy legyőzzék a halál istenét, majd elfoglalják annak trónját. Izgalmas és kreatív? Nagyon nem! Ami talán picit színesíti a bugyuta történetvezetést, az a képregényes tálalás. Azonban ezt a papírra nem vethető jellemzőkkel illetett szinkronhangok minősége gallyra is vágja. Nem tudom, hogy szándékos volt-e, de itt mindenkinek van valami förtelmes akcentusa. Engem ez kimondottan irritált! Aztán nézzük tovább, hátha találok valami pozitívumot is. Karakterválasztó képernyő, még a titkos szereplőket is beleszámítva, összesen tíz harcost kínál. Nem vitték túlzásba az szent! Többek között választható Marcus, a gladiátor, a kőgólemként feszítő római főisten, Jupiter, a krétai labirintusból a félig ember, félig bika Minótaurosz,











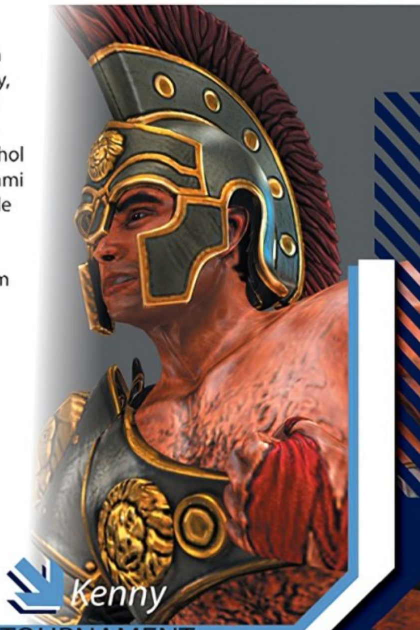


Bravehoff, a félig rothadó, egyiptomi, macskafejű isten Bast, vagy a legendás Nacia, a Medúza imitátor.
Én az utóbbit választottam. A karakteren túl a fegyverét, valamint mágiájának a típusát is ki kell jelölnünk. Hősnőmnek dupla mérgezett tört, valamint a tűz varázslatát nyújtottam segítségül. Rövid háttérsztori, majd rögtön bele is vág a játék a közepébe. Kis bevonulás, ahol a közjáték újra és újra ugyanaz – mindenki egocentrikus, és szinte csak magáról papol. Aztán jön maga az ütközet.
Rosszul vagyok ezektől a fajta játékoktól, amikor csak vadul kell rángatni a kontrollert, mert ezzel a verekedős játékok esszenciáját ölik meg! Itt is erről van szó! A Nunchuck és a Wiimote a két kezet szimbolizálja, a velük történő suhintással támadunk. Mondjuk próbálják színesíteni a játékot a különböző speciális mozgásokkal, beültetett minijátékokkal. Ilyen például, hogy rázd egyszerre a két vezérlőt, amivel speciális támadás az eredmény. Vagy: nyomd le a B gombot, majd suhints, és voilá, egy védhetetlen támadás a jutalom. Hogyan működik ez a gyakorlatban? Körülbelül mindenki vadul rángatja a joyt, hátha kisül valami. Nem túl okos rendszer, nem túl jó találása. Lehet, hogy csak én vagyok túl maximalista? A Street Fighterben koreográfia van minden egyes mozdulatban, minden egyes támadásban. Úgy lehetne definiálni, mint egy táncot, aminek megfelelő műveléséhez megannyi gyakorlás és tudás megszerzése szükséges. Itt ellenben elvetnek minden ésszerűséget! Én a játékon végigrohantam csak a Wiimote egy irányban történő himbálásával – mondanom sem kell, nem túlságosan élveztem. Kiscsoportosoknak biztos jó ez. El tudom képzelni, ahogy a kisgyerekek vadul rángatják a kontrollert, és a menet végén mindenki száján elégedett mosoly csücsül. Biztosan megvan a játéknak a maga vásárlóköre – én sajnos nem tartozom közéjük.

A keserű szájízt félretéve, mi van még? Minden egyes karakter rendelkezik némi speciális képességgel. Hősnőm savat köp, tekintetével kővé változtatja ellenfelét, valamint a bal alsó csík maximumra töltése esetén, egy tucat kígyót küld ellenfelére. De ott van példaként Marcus is, aki nyílzáporesővel szórja meg az ellent. Miben unikum a játék? A harcok felépítése érdekes. Alapból akkor nyersz, ha háromszor földre teríted ellenfeledet. Minden egyes leütés után, - mint a boksz játékokban -, talpra kell állnod! Miként történik ez? Tipp? Rázd egyszerre felváltva a kontrollert. Mi van, ha te ütötted ki az ellenfeled? Szerinted? Rángasd te is a joyt, a képernyőn mutattok módon, ezzel visszatöltöd némileg elvesztett energiádat. Mi történik akkor, ha letelik a képernyőn visszafelé számláló időkorlát? Rövid ideig szünetel az ütközet. Ekkor meglepetésszerűen ismét suhintgatnod kell. Két kijelző jelenik meg ekkor. Egy a páncélunk állapotát jelzi, míg a másik az életenergiánkat. Az analóg kall körkörös mozgatásával életerőnk, míg a Wiimote fel-le történő mozgatásával páncélunk állapota javul.
Apropó páncél! Harc közben a minket ért támadások során, felszerelésünk folyamatosan amortizálódik. Leesik a sisakunk, a térdvédőnk, a ruhánk, aminek eredményeként minden egyes támadás erősebben hat. A karaktereket elég nehézkesen lehet irányítani, nagyon robosztus a mozgásuk. Ami talán még érdekes, hogy a padlón látott diagramm segít a megfelelő ütemben történő támadás elsütésére – ez is a casual réteg játékának élvezhetőségét segíti szintén. Ami színesíti a játékmenetet még, hogy az ütközetek során, nemegyszer a környezet is belekontárkodik a csatározásba. Az atlantiszi pályán Poszeidón villája elől kell elugranunk, míg egy gladiátor arénában Kraken, avagy Leviathán csápjait kell kikerülnünk, szintén a vezérlő jó időben, és megfelelő irányában történő mozgatásával.
A játék a történetvezetésen túl egyébként egymás elleni ütközeteket kínáló Versus módot, valamint gyakorlást elősegítő Practice módot nyújt. Online módot ne keresd! A látvány tekintetében sem túl kiemelkedő a drága.

Quantum3 engine ide vagy oda, én nem estem hanyatt a game-től. A karakterek kidolgozása még szódával elmegy, de a háttér olyannyira kopár és jellegtelen, hogy elrontja az egész összképet. 2003-ban a SoulCalibur II például fényévekkel szebb volt… A zene sem túl kimagasló, sőt néhol meghökkentett – az egyik pályán minimal techno szólt, ami annyira nem illik ezekhez a mitológiai környezetekhez. Ide valami drámai, nagyzenekari zenét képzelnék el.
Összességében számomra csalódás és szenvedés volt a játékkal eltöltött órák száma. Rossz emlékként emlékszem majd vissza rá.





Kenny

TOURNAMENT OF LEGENDS

2

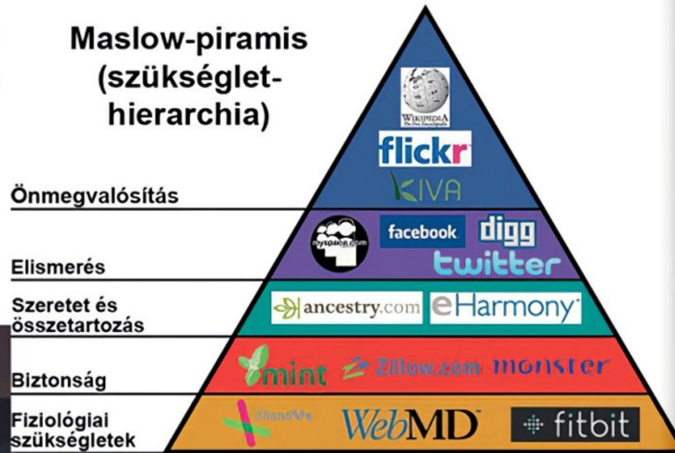
Kiadó: ***SEGA***
Fejlesztő: ***High Voltage***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

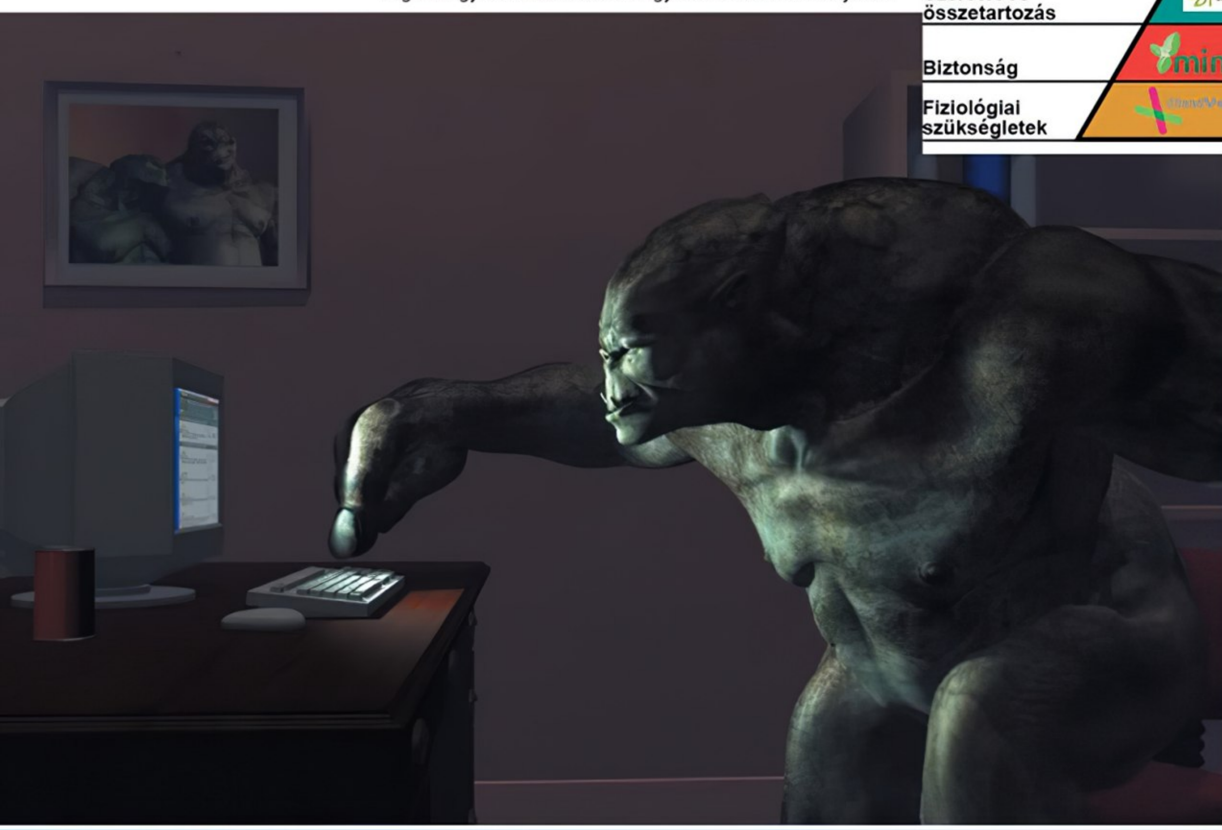
Avagy, mi böki a csőröd, Jedi Ecoval

Autodidakta polihisztorok kíméljetek!!!

Ti is kedvelitek az olyan homo sapiens-nek látszó élőlényeket, akik mindent mindenkinél mindig jobban tudnak? Tudjátok, akik a logika, az objektivitás, a szerénység, és a kultúra fogalmát jóformán nem ismerik (esetleg csak fátyolosan dereng valami abban a pici agyukban), és természetesen mindezt valahogy muszáj prezentálniuk, hogy a *Maslow-piramis* csúcsára érjenek azzal, ha megmondták a „frankót". Valószínűleg találkoztatok már ilyenekkel, akár élőben, akár virtuálisan, ugyanis fenemód elszaporodtak az ilyen kártékony, „nesze semmi fogd meg jól" véleménnyel sziporkázó huszárok. Szívem szerint, és ha főszerk. bá' engedné ***(felőlem, majd a következőben. RB.)***, most két oldal cifrakáromkodás következne velük kapcsolatban (pedig van pár remek darab talonban), na de ettől inkább eltekintek és lássuk mi is böki a csőrömet!

Azt kell mondanom, nincs olyan terület, ahol ne jelennének meg ezek az önmaguk által képzett, mindent jobban tudó és mindenhez értő véleményezők. Legyen szó akár szakmákról (pl. a tanárokat nem irigylem, hisz mindenki „jobban ért" a szakmájukhoz, hogy hogyan is kellene nevelni, tanítani azt a büdös kölköt), humán produktumokról (szellemi vagy fizikális), vagy témákról, mindig van valaki, aki vitába száll. Ezzel még nem is lenne baj, mert a vita jó dolog, előre vihet, fejlődést eredményezhet, de csak akkor, ha érdemi tartalommal vannak felruházva annak elemei. Akkor van probléma, ha olyan (fals) érveket állítanak hadrendbe, melyek totális hülyeségek, értelmük nincs és tocsognak a negatív hangvételtől. A való életben is jellemző ez a jelenség, bár leginkább az interneten kapott igazi táptalajt, hisz ott nem kell vállalnunk valós mivoltunkat. Ezt a netes jelenséget nevezzük „trolling"-nak, és elkövetőit a trolloknak (bár gondolom, egyeseknek nem mondtam újat).
Elsődleges lelőhelyük a fórumok, ill. azok a területek, ahová kommentet lehet biggyeszteni, vagy szimplán indítanak egy ócsároló blogot, honlapot. Valós nevüket nem vállalják, hisz úgy a legegyszerűbb fikázni, nem kell félni, hogy szájba rúgnak egy acélbetétessel. Ahogy John Gabriel teóriájában is látjuk, ha egy ember kap némi anonimitás és közönséget, hirtelen egy bátor baromarcú kommentbetyárrá válik.
De mi lehet ennek az oka? Elsősorban biztos, hogy az anonimitás az alapja, valamint hogy nem vagyunk fizikai közelségben a partnerrel, ergo az azonnali testi regulázások esélyének értéke zéró (csak aztán nehogy úgy járjanak, mint Magnólia-rajongó a Jay és Néma Bob visszavág c. filmben). Bárkinek a bőrébe belebújhatnak, egy gimnazista is állíthatja, hogy ő már 30 éves és ne pofázzon neki senki, mert ő úgyis jobban tudja (plusz még kigyúrt állat is, bárkit le tud zúzni – ezzel

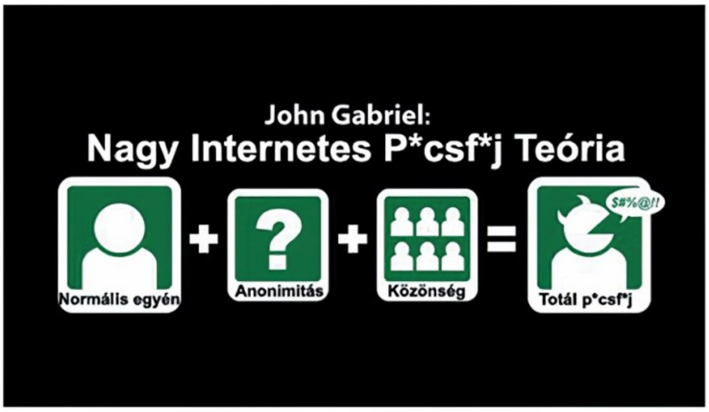




még jobban tudnak nyomatékosítani). Ráadásul a Google világában, ha olyan érvet kap, mire köpni-nyelni nem tud, elég csak kicsit túrni a netet és máris talál egy frappáns visszaszólást vagy egy trükkös érvet és máris ő a faszagyerek. Sőt, a „legtökösebb" egyed, ha törlik egy oldalról, máris vissza tud regisztrálni egy másik nickkel, vagy épp egyszerre kettővel is támad (hogy mutassa, nem csak ő van azon a véleményen; az ilyeneket raknám fel a szanalmas.hu-ra). Bár azt is megjegyezném, hogy sokak félreértésből esnek bele trolling-ba, mert mondjuk, elfelejt kirakni egy kettőspont zárójelet és rögtön azt hiszi a nép, hogy oltogatják őket. A metakommunikáció hiánya miatt jelentkeznek ezek a „balesetek", hisz mindenki máshol húzza meg a határt az

ártatlan csipkelődés és a rágalmazás, a nyers vélemény és a trágárkodás között.

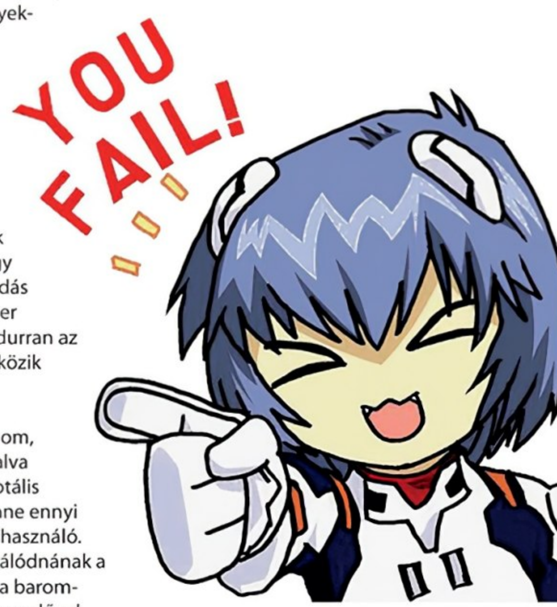
Soha nem értettem, mi lehet az a belső késztetés, ami erre ösztönzi ezeket a gyíkokat? Gondolom, egyfajta feszültséglevezetés lehet, de akkor inkább azzal játsszon, ami vele egyidős. Eltűnik a morális, személyes felelősségtudat és máris szabadabban érzi magát? De az is lehet, hogy bizonyos frusztrációval rendelkezik, és így kompenzálja a komplexusait. Vagy szimplán így akar kitűnni a tömegből. Egyedül érzi magát, elismerésre vágyik, hogy mindenki őt tömjénezze, hogy „Bázze, te nagyon tudsz"! Említettem már Maslow szükséglethierarchia piramisát, aminek csúcsa ugye az önmegvalósítás. Ezt a szükségletet akarja kielégíteni, és ennek érdekében nem érdekli ki az, akin át kell gázolnia. Késztetést érez, hogy saját tehetségét, képességeit megvillantsa valahol. Ha valami sérti büszkeségét, egoját, rögtön rombolásba fog.



A legnagyobb probléma viszont az, ha mindezek mellé még a butaság is társul. Észrevettem, hogy számos buta, tahó ember, akikről ismerőseik ténylegesen állítják, hogy olykor bunkón viselkednek, bennük egyáltalán fel sem merül, hogy van-e ennek alapja. Meg vannak győződve, hogy ők így tökéletesek, holott a buta-tahóság faktoruk mindössze a rossz szocializálódásra vezethető vissza. De hát a tudatlanság áldott dolog, nem igaz?!
Ne értsetek félre, nem azt akarom ezzel az egész írással mondani, hogy mindenkinek, akinek véleménye van, annak a neve legyen: kuss. Kellenek a kritikai megnyilvánulások, hisz senki sem tökéletes és visszajelzés nélkül, nem képes fejlődni az ember. De durvamód idegesítő, mikor egy ilyen véleménynyomoronc csak jön és odalök egy olyan választ, amivel nem lehet mit kezdeni. Aki csak annyit vet oda, hogy „sz*r", nos, azt kábé a hajunkra kenhetjük. Növessz agyat, igyál egy kólát barátom, aztán gyere vissza és próbálkozhatsz újra!
Egyesek megtanulhatnák mi a különbség a szubjektív és az objektív közt. Szép és jó, ha valami nem tetszik, de ha valami azért nem, mert a te szubjektív világoddal ütközik, azzal most mit kezdjünk? Küldjünk átnevelő táborba?! Elfogadjuk természetesen, de ne úgy állítsd már be, mintha az egy olyan dolog lenne, ami egyetemesen mindenkit zavarna vagy hiba lenne. Olyan dolgokat vess oda, melyek objektíven hibák és akkor a másik fél is örül, hogy kapott egy építő jellegű kritikát (ha meg nem, akkor szüljön sünt). Az utálatból eredő fröcsögés, anyázás, gyűlölködés pedig totálisan infantilis jelenség, sok értelme nincs, max. csak magadat járatod le (bár annyiból jó, hogy így nem a másik félnek kell). A szerénység nem egy rossz erény, használatával nem, hogy megfontoltnak, de akár jófejnek is tűnhetsz (ha már úgyis buksi simogatásra vágysz); arról nem is beszélve, hogy van az a mondás: hallgattál volna, bölcsebb maradtál volna! Egyet pedig jegyezzen meg mindenki: senki sem tökéletes és tévedhetetlen!!! Balgaság állandóan arra törekedni, hogy neked legyen igazad, olykor be kell látni, hogy nincs…
A legbosszantóbb mégis az, hogy ezeket a kulapondrókat még eltaposni sem lehet, mert elcsúszol rajtuk! Olyan háború ez, melyet megnyerni nem lehet, hisz meggyőzni őket szinte lehetetlen. Mert számukra, azt már milyen ciki lenne leírni, hogy „igazad van!" A spanok kiröhögnék és oda a rízspekt (tisztára olyan, mint a San Andreas; a Rockstar csinálhatna egy GTA: Troll c. játékot, melyben a hálón barangolva garázdálkodhatnánk, terrorizálhatnánk a usereket, pornót, illegális tartalmakat tölthetnénk le és azért kapnád a respectet, a végén pedig te lennél a megamájer-Bill Gates elbújhat mögötted-helyi vagány csávó). Ráadásul, az nem elég hogy kommentjeikkel mérgezik a hangulatot, erőt merítenek abból, ha foglalkoznak velük (az a „potion"-jük). Imádják, hogy érzelmet váltanak ki, és az utálatot szabályos szabadságharcosként élik meg, mely hatására további berserkedésre kapnak kedvet. A hab a tortán pedig, hogy az ilyen szutykok, könnyedén képesek utálatot, unszimpátiát kialakítani általa soha nem látott személyekkel szemben, akikkel lehet, ha élőben ismerkednek meg, még nagy cimborák is lennének. Úgyhogy igazából vagy beleszállunk egy kilátástalan vitába, reménykedve hátha szorult beléjük némi értelem és sikerül meggyőzni, megfogni őket, esetleg kiegyezni egy ikszben velük. A másik megoldás pedig, hogy nagyívben barna cuccot termelünk a fejükre, és egy idő után megunják, hogy többé nem beszédtémák. Utóbbi megoldás igen nehéz (lásd eme írás), mivel az ember alapjáraton úgy van összerakva, hogy eldurran az agya, ha valaki olyasmit mond, amely ütközik világszemléletével.



Nem mondom, hogy az lenne a paradicsom, ha mindenki csak a saját mivoltát felvállalva alkothatna véleményt (kell a bánatnak totális állami ellenőrzés). Pedig nyílván nem lenne ennyi rosszindulatú kommenttel szennyező felhasználó. Inkább csak azt szeretném, ha minimalizálódnának a felesleges kommunikációs aktusok, hisz a baromságok agyi feldolgozása olyan, mint sajtreszelővel maszturbálni (kezdetben vicces, de inkább fájdalmas)!



JediEco

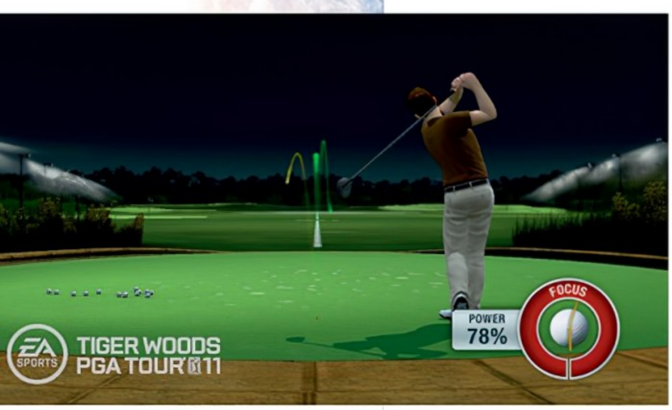


TIGER WOODS PGA TOUR 11

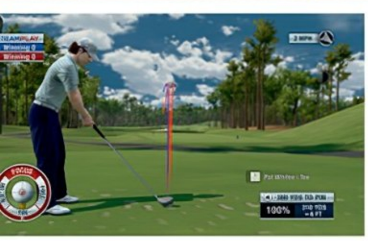
Tigris újra eljő…

Tiger Woods (Tigris) nevéről mostanában mindenkinek a télen kirobbanó szexbotránya jut az eszébe. Kiderült, hogy nem kispályás a csajok terén sem, hiszen rengeteg nővel (és állítólag még férfival is) megcsalta a feleségét, gyakorlatilag a magánéletében közel annyi lyukat tett magáévá, mint a golfpályafutása során. Még szexelvonókúrára is járt, kalandjaiból pedig pornófilmet forgattak Tiger's Wood (Tigris botja) címmel. A golfban elképesztő sikereket ért el, mindent megnyert, amit ebben a sportban meg lehet, ő minden idők egyik legeredményesebb golfozója és jó néhány éve ő a legjobban kereső sportoló évi kb. 100 millió dolláros keresettel. 1998 óta róla nevezik el az EA Sports minden évben megjelenő golfszimulátorát.

Mivel a golf szabályai nem változnak, ezért egetverő újdonság sosincs a Tiger Woods játékokban, ahogy ebben sem, ezért szerintem felesleges minden évben kiadni, de ezt már megszokhattuk az EA Sports többi sportjátéka esetében is. A sorozat történetében először Tigris mellett egy másik golfozó is helyet kapott a borítón, a mindössze 21 éves nagy tehetség, Rory McIlroy személyében.



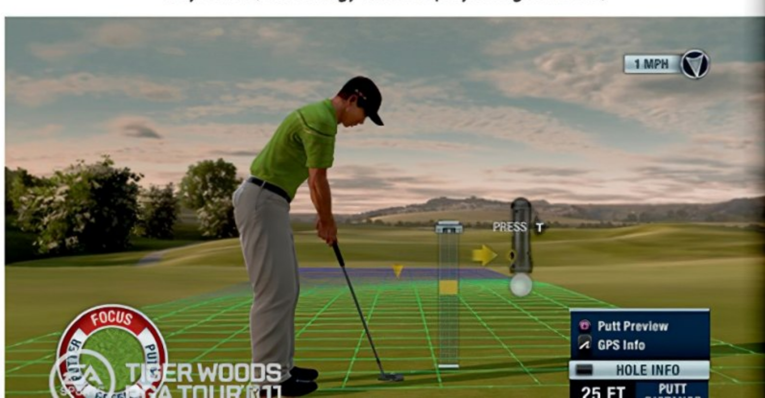
Az EA Tiburon által fejlesztett programban kezdésnek kreálnunk kell egy karaktert egy nagyon részletes szerkesztőben. Még apró sebhelyeket, szeplőket és szemölcsöket is fel lehet helyezni az arcra, továbbá lehetőség van feltölteni a saját arcképünket is, amit ráhúzhatunk a modell fejére. De ha kedvünk tartja, akkor egy virtuális Győzikét is megalkothatunk, ha az ő képét töltjük fel. Én egy dagadt, zöld tarajú, kékszakállú, sebhelyes, öregségi foltos, piros szemű, sárgaságban szenvedő, kappanhangú punkot készítettem, az előre meghatározott becenevekből pedig a Princess nevet választottam neki. Az elkészített figuránkat büszkén mutogathatjuk a többieknek online játék alatt. Ha vele vagyunk, akkor a jó ütésekért XP-t lehet szerezni, amivel fejleszthetjük a különböző tulajdonságait.



A karaktergenerálás után egy interaktív tanfolyamon vehetünk részt, ahol megtanulhatjuk az irányítás és a lehetőségek csínját-bínját. Természetesen minden ütés előtt válthatunk ütőt, hiszen teljesen mást kell használnunk egy 300 yardos, illetve egy pár centis távolsághoz, valamint kiválaszthatjuk az ütések típusát is. Meg lehet azt is határozni, hogy a labda mely részét találjuk el, ezzel lehet csavarni is, s még a feltüntetett szélirányt és erősséget is be kell kalkulálnunk. Az irányítás nagyon egyszerű és azonnal megszokható, a legfontosabb, hogy a bal karral kell lendíteni az ütőnket és jól odasózni a labdának, s a jobb karral tudjuk beállítani, hogy hol találjuk el a golyót. Egyébként PS3-on támogatja a program a PlayStation Move-ot is, azzal suhintva nyilván sokkal autentikusabb golfélményben lehet részünk, ugyanez igaz természetesen a Wii változatra is. Sajnos még mindig csak egy helyben lehet állni és ütni, semmi másból nem áll a játék, pedig szívesen körbejárnám golfautóval a pályát, vagy a meccsek után Tigerrel az öltözőben meghúznám a csinos modelleket.

Tigrisen kívül elég sok játékos van benne, saját karakterünkkel együtt összesen 33 ember közül választhatunk, köztük van a személyes kedvencem Colin Montgomerie is, de van pár csinibaba még, akik közt van valós és kitalált is, valamint a legfurább figura egy Raczilla nevű, cukkermukker rózsaszín nyuszi jelmezbe bújt férfi. Alapból 17 pálya van, amik a valóságban is léteznek, főleg amerikai és néhány brit helyszínen. DLC formájában le lehet tölteni még egy csomó pályát, amik közt van kínai és dél-afrikai is.

A látvány teljesen megfelelő, úgy néz ki, ahogy egy 2010-es sportjátéknak ki kell néznie. A zöld fű, a szél fú, minden a helyén van, viszont így minden pálya elég unalmas,





egyhangú és hasonló. Van ugyebár a nagy füves gyep, amit fák vesznek körül, általában mindegyikben van egy szép kis tó, amibe elég ciki, ha beleütjük a labdát, valamint van a játékos és vannak a nézők ugyebár. Ugyanez minden pálya, csak más elrendezéssel. A golfozók igényesen, szépen ki vannak dolgozva, a ruhájuk lengedezik a szélben és a mozgásukkal sincs gond. A nézők viszont olyanok, mintha kollektív tudatuk lenne, vagy mintha egy droidhadsereg lennének, mert teljesen egyszerre mozognak, ezt vicces volt így látni. Az időjárás váltakozó. Egyébként be lehet állítani, hogy az éppen aktuális, valós időjárás legyen a helyszínen, ha



a netre van kötve a gép. A menüben teljesen jellegtelen, lightos zene szól, egyikben sincs ének. Játék közben a nyugtunkat csak néha egy-egy madárcsiripelés zavarja meg, ütéskor a nézők viszont bekiabálgatnak néha vicces dolgokat. Minden lyuk előtt két kommentátor mond egy kis felvezető szöveget igazi amerikai akcentussal, szerencsére ezt el lehet nyomni.

Lehetőség van négy nehézségi fokozat közül választani, a Beginner, Amateur, Pro és Tour pro áll rendelkezésünkre. Ha valaki nincs tisztában a szabályokkal, akkor a menüből el lehet érni egy nagyon részletes, hivatalos USGA (Egyesült Államok Golf Szövetsége) szabálykönyvet. Egyébként dióhéjban az a lényege a golfnak, hogy a labdát minél kevesebb ütéssel jutassuk el a Kánaánt jelentő lyukba.

Tehát mint az életben, itt is minden a lyukak körül forog. Az azonnali játék mellett kezdhetünk Career módban PGA Tour szezont, ahol helyszínről helyszínre vándorolva kell helytállnunk a nagy golftornákon. A Skills Challenge módban a saját karakterünkkel kell teljesíteni a profi játékosok által feladott mini feladatokat, ez talán a legszórakoztatóbb része a játéknak. Ebben az évben először lehet játszani Ryder Cup-ot. Ezt kétévente rendezik meg 1927 óta, összeeresztik az amerikai és az európai profi golfozókat, kétszer két fős csapatokban állnak ki egymás ellen, s felváltva ütnek. Ilyenkor az egyik felet mindig mi irányítjuk, a társunkat és az ellenfeleket pedig a gép. Igen unalmas ez a mód, mert mindig várnunk kell a társunkra és az opponensekre, s elég idegesítő, ha a spanunk elrontja az ütést, miután mi összehozunk egy nagyon precíz lökéssel egy kihagyhatatlan helyzetet.

Természetesen online játékmódok is akadnak. Játszhatunk bajnokságot is és sima meccset is. Van lehetőség csapatalapú játékra is, akár 12-12 ellen, de ezt soha nem tudtam kipróbálni, mert képtelenség volt, hogy 24 ember egyszerre összeálljon. A legérdekesebb mód az EA Sports Gamernet. Ez arról szól, hogy a játékosok elmenthetik a legjobb ütéseiket, majd feltöltik, és azt bárki utánuk csinálhatja ugyanolyan szögből. Ha valaki 200 méterről beüti a lyukba, azt bizony nem könnyű dolog leutánozni. Egyik online játék alatt sem tapasztaltam semmilyen szaggatást, ez nagy pozitívum, viszont tény, hogy nem könnyű összehozni a meccseket.

Nem mondom, hogy életem legizgalmasabb programja volt, amit kipróbáltam, bevallom, hogy majdnem többször is elaludtam a tesztelés alatt, mert elég monoton, nyugis játék. Semmi érdekes nem történik benne, csak ami a rendes golfban is megtörténhet. De persze nagyon profin van megcsinálva, minden a helyén van, aki szereti ezt a sportot, annak tökéletes választás, hiszen remekül szimulálja a valódi játékot. Licencelt profi golfozók, eredeti helyszínek, Tigris, nyuszifiú, nagy pázsittengerek, sok-sok lyuk, úgyhogy minden golfrajongó megkapja a magáét, csak ugye itthon nem biztos, hogy ennyi rajongó van, s az is kétséges, hogy minden évben megveszik szinte ugyanazt. De akinek még nincs nextgen golf játéka és érdekli a téma, akkor nyugodt szívvel ajánlom neki!

karfiol

TIGER WOODS PGA TOUR 11

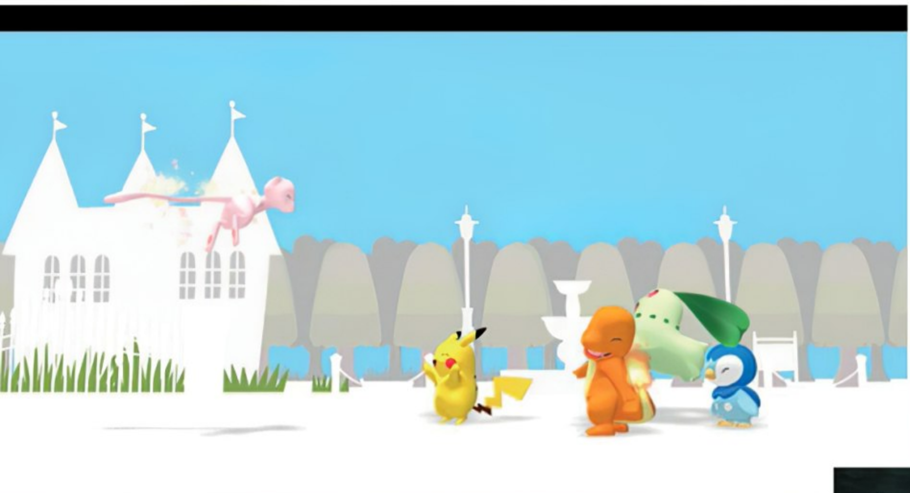
3/4

Kiadó: ***EA Sports***
Fejlesztő: ***EA Tiburon***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***2-24 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***



Boldog élet rád csak barátok közt vár!

A hiba ezúttal is bizonyára bennem van, de soha, semmilyen mértékben és értelemben nem támadt bennem a leghalványabb érdeklődés sem a furcsa kis gömböc, japó figurák, nevezett pokémonok iránt – túlnyomórészt a humanoid létformák főszereplésével készülő, úgymond realisztikusabb világokkal dolgozó anyagokat szoktam favorizálni, de ez már legyen az én bajom. Úgyhogy a PokéPark: Pikachu's Adventure esetében a célközönség kategória egyik feltételének sem felelek meg. Ami nem túl nagy baj, hiszen az anyaggal töltött néhány óra után – a Wii-t nem kis megkönnyebbüléssel kapcsolván ki – azt szögezhettem le végső konzekvenciaként, hogy ez a játék kizárólag a tíz évnél fiatalabb korosztály érdeklődésére tarthat számot, az övékére is csak ideig-óráig.



Gyere ki a hóra egy szóra!

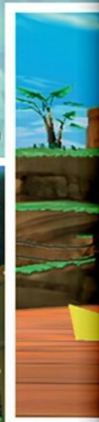
A PokéPark lényege már-már túlzottan is leegyszerűsített: barátkozz össze minél több pokémonnal és játssz mini játékokkal, hogy végül megmenthesd kis barátaid összeomlóban levő univerzumát. A szimpla recepttel persze nincs gond, de amikor az egyszerűség a szóban forgó stuff minden aspektusára kiterjed, a késztermék kiábrándító minősége az egyetlen garantálható végeredmény.



„Mi célunk a világon? Küzdeni erőnk szerint a legnemesbekért" – adott esetben a PokéPark széttört égi prizmájának tizennégy darabjáért, melyek hiányában az Égi Pavilon rázuhanhat szereplőink világára. Hogyan találjuk meg ezeket? A különböző ügyességi játékokban és vidámparki látványosságokban való minél eredményesebb helytállásunkkal.



Az anyag egy egyszerű kis betanító résszel nyit, mely az alapdolgok elsajátításán felül a jobb sorsra érdemes gamert egyben a móka azonnal berekesztésére is ösztönzi – hála a már-már lebilincselően célját tévesztettre és kényelmetlenre kitalált kontrollnak. A Wiimote-ot végig vízszintes helyzetben kell a kezünkben tartanunk, a nézetet a B gombbal helyezhetjük a főhős Pikachu háta mögé. Az irányváltoztatás értelemszerűen az iránygombokkal történik, mely módusztól ugye legkevesebb tíz éve elszokott a játékos társadalom, hála az analóg karokat életre hívó és csatasorba állító kontrollereknek. Viszont láttuk már nem egyszer, hogy a Wiimote + Nunchaku páros milyen kiválóan tudja szimulálni a versenytársak hagyományossá vált irányítási szisztémáját, megfejelve azt a látványosabb mozgásérzékeléses trükkökkel. Úgyhogy számomra tökéletes misztikum, a PokéPark készítői mi okból döntöttek a kontroll eme lehető legrosszabb módozata mellett, mely baklövés a játék egyik legnagyobb fogyatkozásaként is aposztrofálható.



Az események helyszíneként funkcionáló Park különböző zónákra oszlik: erdős-ligetes, zöld terület (Meadow Zone), a vízi pokémonok világa (Beach Zone), a hó és a jég hazája



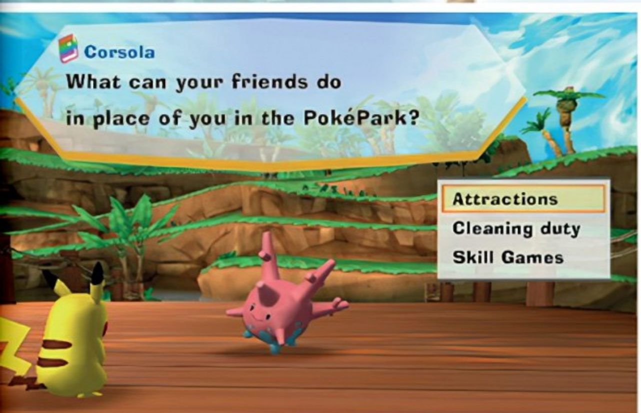
(Iceberg Zone), valamint a lávafolyamok uralta terület (Lava Zone). A keresett prizmadarabokat az ügyességi játékok felügyelőitől kapjuk meg azok sikeres teljesítése után, mely mulatságokat a fent említett zónák megnyitásával tudunk abszolválni. A különböző régiókba azonban csak úgy juthatunk el, ha ismerkedünk, majd összebarátkozunk a többi pokémonnal utunk során. Az összemelegedés folyamatát egy kb. hatvan másodperc terjedelmű mini játék jelenti, ami lehet fogócska, bújócska, kérdezz-felelek vagy egy egyszerűbb kiütős küzdelem. Az a helyzet, hogy ezeket az egyébként is szimpla tevékenységeket újra és újra meg kell ismételnünk, hiszen közel kétszáz pokémonnal leszünk kénytelenek megbarátkozni az előrehaladás érdekében. Ugyan mind főhősünk, mind társai tulajdonságai (lendület, villámcsapás



ereje, sőt Pikachu menet közben még egy vasfarokkal is gazdagabb lesz) fejlődnek, már az első néhány alkalom után ásítozni (és más szórakozási formán gondolkodni) kezd az ember.

Pajtásaink a különböző egyéb attrakciókban való győzedelmeskedésünkhöz szükségesek. Pl. a Wiimote függőleges irányban való rázásával megvalósuló versenyfutásban értelemszerűen eredményesebbek vagyunk egy fürgébb pokémonnal. Az indák közötti ugrálásokhoz – itt csapkodunk a joy-jal – vagy az iránygombokat igénybe vevő, korcsolyázós akadálykerülgető mutatványokban jobb állóképességű, míg a levegőben zajló, a Wiimote döntögetésével megvalósuló, ütögetős mókához repülni tudó kreatúrák szükségesek. Mindez nem hangzik rosszul, de a fakockához hasonlatos egyszerűségük, valamint fantáziátlanságuk folytán a mini játékok borzalmasan hamar unalomba fulladnak – legalábbis azok részére, akiket





az irányítás korábban részletezett elégtelensége még nem tántorított el.
A többi pokémonnal való ismerkedés persze örömteli lehet az univerzummal szimpatizáló gyerekek és gyermeki lelkületű felnőttek számára. A megismert pokémonok Pikachu könyvébe is belekerülnek, ahol képességeik





aktuális mutatóit tanulmányozhatjuk a későbbiekben. A játék valutáját a bogyók jelentik, ezeket a fákról és a ládákból gyűjthetjük be, a különböző zónák és képességek megnyitásához, illetve fokozásához szükségesek. A tengerparti zónában a víz kimosta üvegek felszedésével nyugágyakat és napernyőket helyezhetünk el a potenciális strandolók részére. A készítők az anyag egyik nagynak gondolt villantásaként fényképezési opciót is applikáltak a PokéParkba, melynek hála egyszerre harminc fotót készíthetünk és tölthetünk fel a Wii SD kártyájára; ám azokat később semmilyen módon nem lehet – teszem azt – versenyeztetni a többi PokéPark tulajdonos alkotásaival.



A játékban sajnos nincsen semmilyen többjátékos opció. Pedig a gyerekek kategóriájáról lévén szó nem lett volna haszontalan egy négyjátékos multi beillesztése, mely lehetőséget



adott volna négy pokémon egymással való versenyeztetésére, a szülők bevonásával.

Ami a külcsínt illeti, a grafika azon kevés dolgok egyike, amiket a PokéPark pozitívumai között említhetek.
A karakterek és a környezeti objektumok meglehetősen aprólékosan kidolgozottak és mutatósak. A különböző témákat bemutató zónák kedvesek, hangulatosak – ezt a jól sikerült prezentációt jobban ki lehetett volna használni mondjuk gyűjthető dolgok elhelyezésével, némi felfedező szegmenst csempészve az anyagba. A zenei világ viszont visszafogottabb, és sajnos mindenhol egyforma, így a különböző világok hangzása nem tér el egymástól. A dialógusok a képernyőre kiíródó szövegek formájában valósulnak meg.



Az egyjátékos mód önmagában hat-hét óra szórakozást kínál azoknak, akik még az elején nem rettennek el az unalmas és fantáziátlan mini játékoktól. Azt gondolom, ebbe a halmazba a pokémon-rajongó gyerekeken kívül más aligha tartozhat bele – ám két héttel később valószínűleg ők sem fognak emlékezni az egészre. Úgyhogy a PokéParkot tulajdonképpen senkinek sem ajánlom. Kézreállóbb irányítással, ötletesebb, a mozgásérzékelést jobban kihasználó mini játékokkal és egy jól sikerült többjátékos opcióval jóval többet ki lehetett volna hozni belőle!

Petúnia

POKÉPARK
PIKACHU'S ADVENTURE

2/3

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Creatures Inc.***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

TONY HAWK RIDE



A név kötelez



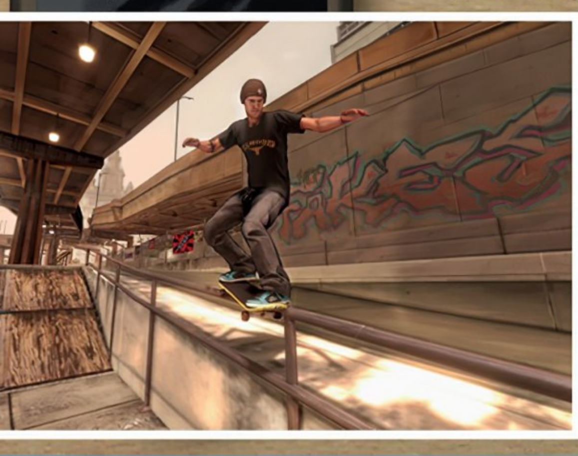
Tony Hawk. Egy ikon, legenda. A gördeszkázás modernkori *Beethoven*je és *Mozart*ja egybegyúrva. Kissé sarkított, ámde valóság magvakat tartalmazó gondolat – ha a Madárember nem lenne, talán a sportág most nem is tartana jelenleg ott, ahol. Nézzétek el nekem a kicsit pátoszos felütést, de egy olyan emberről beszélek, aki nekem személyes példaképem, sőt, a nevével fémjelzett sorozat nagyon sokáig az én kis lelki toplistám csúcsán trónolt.



Amikor 1999. szeptember 30-án az *Activison* útjára bocsátotta a *Tony Hawk's Skateboarding* sorozatot, szerintem nem is sejtették, hogy milyen lavinát indítanak el. Sajnos ezt a szériát is utolérte azonban a szappanopera illetve rétestészta érzet: a harmadik és negyedik rész után olyan mélyrepülésbe kezdett, mintha a készítőknek pár évre előre kiutalták volna a szabadságukat. Repkedtek a hangzatos címek, mint az *American Wasteland, Underground, Project 8,* de sajnos a minőségért felelős magasugró lécet nemhogy leseggelték, hanem valahol lágyéktájon kaphatták telibe. Mint tudjuk azonban, a remény hal meg utoljára, így az új résszel együtt kiadott spéci, gördeszka kontrollerrel a talpam alatt túrára indultam a betondzsungelben. Mert a név kötelez.

Sokórányi nyüstölés után egy dolog jut egyből az eszembe: ez a nyamvadék *„joystick"* egy igazi elemzabáló szörnyeteg! Négy ceruzaelemmel működik, de nálam olyan 3-4 alkalom után beadta a kulcsot, pedig 2-3 óránál tovább nem játszottam vele egyhuzamban. Ez kedves. Továbbá, amikor először ráálltam a deszkára és próbáltam egy, a játék által előírt mozdulatot kivitelezni, olyat reccsent a lap, mint amit szegény nagypapám csinált régen egy kiadós bableves után. Szerencsére ezzel az anomáliával nem találkoztam a későbbiekben, de ijesztő volt, na.

A készítők saját bevallása szerint sem a játék tartalmi részére gyúrtak rá. Találunk itt *Challenge, Speed, Career* és *Trick* lehetőségeket, valamint online részleget is, amit sajnos résztvevők hiányában nem tudtam kipróbálni. Eléggé sekélyesre sikerült az anyag ezen része minden tekintetben, de fogjuk fel úgy, mint egy demólemezt az irányítóhoz. Ugye, hogy így sem sokkal jobb?



De elég a fanyalgásból, nézzük meg magát a kvintesszenciát, azaz az irányítást és a játékélményt. A deszkán négy darab infravörös érzékelő van, ezeken keresztül kapja az infót a játék. Ha hajtani szeretnénk, elhúzzuk a lábunkat a lap mellett, pont mintha a valóságban löknénk előre magunkat. Az irányváltást értelemszerűen forgatással tudjuk kivitelezni. Az alap trükkök, mint az ollie és a manual pofonegyszerűen kivitelezhetők, elég csak felemelni a deszka egyik végét a levegőbe. Az igazi gond akkor kezdődik, amikor mondjuk szeretnénk megpörgetni a jószágot a levegőben, vagy valami extrémebb dolgot csinálni: felemelt lappal kell döntögetni jobbra-balra a cuccot. Ha esetleg még egy grabet is belefűznénk a kombó-csokorba, akkor még le is kell nyúlnunk a szenzorokig. Macerásnak hangzik? Valóban az, bár egy idő után bele lehet jönni. Amitől azonban sokan féltek, ha nem is teljesen, de részben megvalósult. Sokszor nagyon pontatlan az érzékelő! Még akkor is bukta lesz jó pár alkalommal a dologból, amikor sikerült a trükköt jól kiviteleznünk. Mondanom sem kell, ez egy roppant dühítő jelenség.



A tesztelési idő alatt eléggé vegyes összkép alakult ki bennem a játékról. Az elgondolás remek, a létjogosultság is adott, de megint a megvalósításnál vérzik el a dolog. Maga a Ride, mint játék egy rendkívül összecsapott valami. Az irányítóval együtt azonban egész jól megugrik a nívója, mert bármennyire is vannak problémák vele, mégis a nappali közepén gördeszkázom, aztahétszázát neki! Azonban mivel a név kötelez, és mi itt a **Konzol Magazin**nál szeretnénk objektíven és reálisan bírálni, egy erős közepesnél jobbra – sajnos – nem fogom tudni értékelni. (Erősen magánvélemény: már megint egy új, méregdrága kiegészítő. Ezt már az előző generációban is elsütötték, de játék támogatottság nélkül MINDEN ilyen elképzelés hamvában holt kísérlet. Szeretném hinni, hogy ezúttal másképp lesz, mert nem kis potenciál van a dologban)…

Hpeti

TONY HAWK RIDE

3

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***Rodomodo***
Multiplayer: ***2-24 fő***
Online: ***2-18 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

ProCycling Manager Season 2010

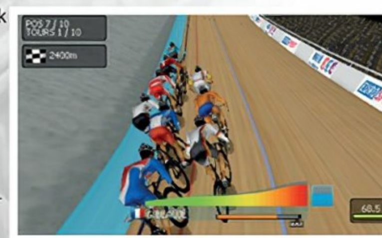
le Tour de France

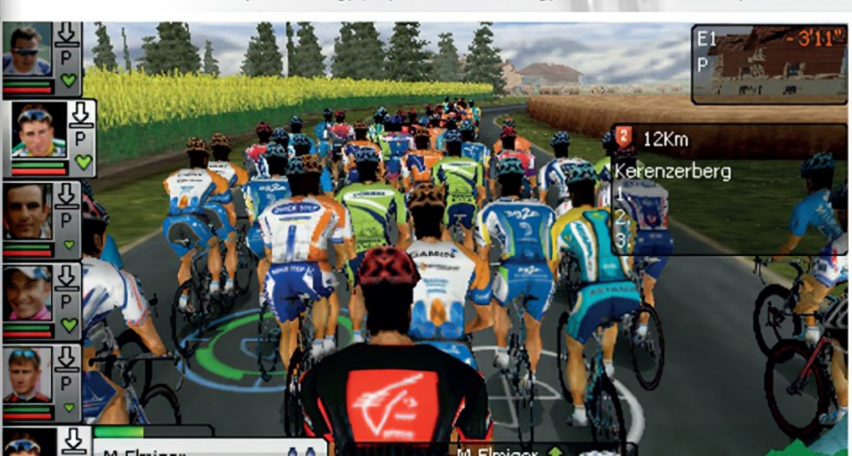
Cajgázás, ami nem töri fel a s*gged

Soha nem minősültem hatalmas bicikli-fannak. A kerékpározás nálam régen egyet jelentett a „menjünk ki a szőlőskertbe kapálni" c. tevékenységgel, manapság pedig inkább csak támaszkodom rajta, vagy a trubadúrláda segítségével követem a nagyobb versenyeket. Nálunk itthon nincs nagy kultusza a Tour de France-nak (legalábbis az én környezetemben tuti nincs), kábé annyi volt a fogalmam róla, hogy sárga meg zöld trikót kapnak az élen állók (sárga az összetettben, zöld a pontversenyben vezet, a piros pöttyös pedig a hegyi összetettben az igazi). Így hát gondolhatjátok, hogy úgy pislogtam, mint pocok a lisztben, mikor kezembe nyomták a ProCycling 2010TM – Tour de France c. játékot, hogy teszteljem. Bár ne tették volna…

„I want to ride my bicycle…"

Próbálok objektív lenni, de ennyire unalmas programmal rég volt dolgom! Az egész annyiból áll, hogy vagytok öten egy csapatban, indul a pálya, majd időzítheted, mikor menjen egy versenyző gyorsabban, s mikor álljon takarékra. Kicsit leegyszerűsítettem igaz, de lényegében ennyi! Neked kormányoznod, „tekerned" (vadul nyomkodnod a gombot) csak ritkán kell, csak a pályák utolsó kilométerein engedi ezt a játék vagy az időmérő futamokon.
De vegyünk egy alappályát: eleinte háromféle utasítást adhatsz az embereidnek: Free Effort (szabad erőlködés), Relay (felzárkózás és a társakkal felváltva tartani a ritmust) vagy Maintain Position (tartani a pozíciót). Van egy effort, stamina meg egy boost vonalad. A boostot (szökés) kábé verseny alatt egyszer lőheted el, utána az istennek sem fog újratöltődni. Az effort vonalon állíthatod be, mennyire erőlködjön a delikvens: minél magasabbra tekered, annál hamarabb elfogy a staminád és még a boostod is. Ja, és még adhatsz is inni az embereidnek (bár minek, mert semmi nem töltődik tele vele). Hosszabb pályákon későbbre tartalékolod a boostot, rövidebbeknél pedig próbálsz előbb elszakadni a többiektől, hogy az előnyöd kitartson a végéig (hatalmas taktikai érzék kell hozzá, mi?). A játék arra próbálna terelni, hogy vannak különböző tulajdonságú versenyzők a csapatodban (sprinter, csapatkapitány, hegyimenő, időfutammenő és segítő) és ezeknek az attribútumoknak megfelelően állítsd össze a csapatodat a pályákhoz mérten, és a verseny alatt is ezek szerint indítsd a támadásokat (sok értelme max. akkor van, ha szimulálva nyomsz le egy pályát, és akkor a hegyi embered nyer, ha dimbes-dombos volt a pálya). Egyes pályák olyan hosszúak, hogy nyugodtan ki lehet menni pisilni, cigizni, ők tekernek tovább – nagy barátom volt a 2x.es és a 4x-es gyorsítási mód.





Critical mEss

Szóval maga a játékélmény nem igazán velős, de a készítők próbáltak még némi „izgalmat" belevinni többféle játékmóddal. Van kampány, ahol tíz küldetésen kell végigtekerned, hogy a főnök elégedett legyen; a Season módban pedig egy csapatot menedzselhetsz öt szezonon keresztül. A Season-ben választasz egy hivatalos csapatot, és akkor a fitneszedzésektől kezdve, az ifjú tehetségek istápolásán keresztül, a szerződések megkötéséig te intézed, milyen eredményt is ér el a csapat (talán még a Season mód az egyedüli élvezetes rész). Választható még a Stage Race, ahol tíz futamot játszhatsz végig (1 futam 21 szakaszból áll), a Stage menüpontban külön szakaszokon mehetsz végig. A Classic menüben 14 „klasszikus" szakaszversenyen vehetsz részt, és a Track opcióban terembiciklizhetsz (ott kicsit más az irányítás, elárulom, még unalmasabb) több verzióban: Sprint, 200m Time Trial, Elimination Race, stb.



A játék alapjáraton csúnya! A menüje, és a pl. versenyzőkről szóló adatlapok nekem a C64-es időket juttatja az eszembe, a játék grafikája meg olyan PS1-es szinten mozog (otromba környezet, a versenyzők olykor keresztülmennek egymáson, sokszor lefagy, és még sorolhatnám). A zenét, a hangokat meg inkább a ciripelés kategóriájába sorolnám.



Lehet, hogy velem van a baj, és ha hardcore Tour de France rajongó lennék, jobban megfogott volna a játék, de akkor is max. annyival, hogy hivatalos csapatokkal és nagynevű versenyzőkkel lehetünk, híres pályákon (melyekből szerintem semmit nem lehet élvezni). De ezeket leszámítva, maga a game akkor is lapos (kevés a lehetőség az interakcióra). Kb. arra használható fel még a stuff, hogy kimész a Critical Mass-ra és bringa helyett a ProCycling 2010-et emeled a fejed fölé!



JediEco

PRO CYCLING MANAGER 2010

1/2

Kiadó: *Cyanide*
Fejlesztő: *Focus*
Multiplayer: *nincs*
Online: *2 fő*
Felbontás: -
Hang: -



TRINITY UNIVERSE™

Prinny for president!

Mondhatom azt, hogy szerepjáték-mániás vagyok. Egészen pontosan JRPG-mániákus. Az első ilyen stuff, amivel találkoztam, az a Secret of Mana volt még a jó öreg Super Nintendo-n. Onnantól kezdve 1-2 cím kivételével (pl. a Persona sorozat) minden, ami japán RPG volt, ha végig nem is vittem, de játszottam vele.



Gondolom mindenkinek megvan az örök favoritja a témában. Nekem ebből kettő is van, nem is tudom elválasztani őket egymástól. Az egyik a Final Fantasy VIII. Cirka 200 órám volt/van benne, mert egyszerűen lenyűgözött a világ, a karakterek, az egész játék mélysége és magassága. A másik szerintem egy méltatlanul elfeledett darab, a Legend of Dragoon. Ha a végső fantáziát utol nem is éri tartalomban, de hangulatban és kidolgozottságban mindenképpen. Plusz számomra a végső küzdelem talán itt volt a legkatartikusabb.





Azért hoztam fel őket példának, mert szerintem minden szerepjáték-rajongónak van egy olyan harcrendszer vagy világ, amit a magáénak érez. Valaki a steampunkos vonulatot szereti pergő harcokkal, pici fejlesztéssel, pici tápolással. De vannak olyan emberek is, akik a körönkénti harc, nehéz ellenfelek, sok tápolás szentháromságban hisznek. Ez teljesen rendben is van, hiszen amennyi gémer, annyi különböző szokás. Nézzétek el nekem, hogy ilyen messziről közelítettem meg mai szeánszunk tárgyát, a Trinity Universe-t, csak mielőtt elkezdjük jobban boncolgatni a játékot, gondoltam, mivel nem ismerhettek rég óta, ezért leírom nektek, hogy nem vagyok nyeretlen kétéves a témában. De jajj, Netheruniverse bajban van!

De még mekkorában! Képzeljetek el egy olyan… hmm, „világot", illetve jobb szó híján kontinenst, ami lebeg az űrben. Ezzel még nem is lenne baj, hiszen sok ilyet ismerünk. A gondok ott kezdődnek, hogy valamiért az ismert univerzum összes haszontalan kacatja pont ide kerül, és nemes egyszerűséggel elkezd keringeni a lebegő kontinens körül mindaddig, amíg le nem zuhan a planéta felszínére. Annak pedig, gondolom senki sem örülne, hogyha mondjuk egy Empire State Building nagyságú jelzőbója esne a kobakjára. Ugyanis az a sok kacat, amit említettem, szinte bármi lehet! Autórádió, fánk, csavarkulcs, titkos könyvtár, múzeum, gumikacsa, stoptábla, hatalmas hamburger, kenguru, anyacsavar, kalózhajó és a felsorolást szinte a végtelenségig folytathatnám. Azonban a fővárosnak, Empyriának volt egy eddig kiválóan működő védőmechanizmusa. A mindenkori uralkodó elsőszülött gyermekét egy ún. Demon God Gem-be zárják, és ez távol tartja a fentebb említett jóképű tárgyakat a felszíntől. A probléma viszont az, hogy a mostani csemete, név szerint Demon Dog King Kanata elszökik a palotából, miszerint ő nem akar drágakővé változva tengődni, sokkal inkább kalandozni és kincseket keresni, az lenne az ő igazi elfoglaltsága. Szóval, mint látjátok, egy eléggé bugyuta, de ugyanakkor szórakoztató történetet kreáltak számunkra a készítők. Azt hiszem, nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, hogy a sztori a későbbiek folyamán sem fog átcsapni ennél komolyabbra, de ez így is van rendjén, az egész világhoz passzol ez a komolytalan stílus és szerencsére egyetlen egy pillanatra sem veszi a kelleténél komolyabban magát amiben a karakterek is a segítségünkre lesznek.

Annyiban mindenképp különleges a játék, hogy a két kiadó, a Nippon Ichi és a Gust Corporation leghíresebb szériájából (név szerint az Atelier és a Disgaea univerzumokból) is megtalálhatunk itt szereplőket, természetesen újakkal kiegészítve.

Új játék indítása esetén rögtön választhatunk is a két főszereplő között. Az egyik a már fentebb említett Demon Dog King Kanata, a másik pedig egy bájos hölgy, Valkyre Rizelea. Két főhős, természetesen két eltérő történet, noha gyakorta fogják keresztezni egymás útját – mondanom sem kell, hogy ez a szavatosság szempontjából mennyire jót is jelent. Összesen 13 karakter fog csatlakozni hozzánk, mégis csak egyet emelnék ki a sok közül, meghozzá Prinnyt. Nem tudom, hogy mindenki ismeri-e ezeket a pingvinszerű lényeket, de azt garantálom, hogy a játék után senki sem fogja elfelejteni őket! Olyan mocskos kemény módon szólnak be mindenkinek, ártatlan faarccal, hogy azt először el sem hittem! Komolyan, volt jó néhány olyan jelenet, amikor percekre abba kellett hagynom a játékot, mert éppen megfulladni készültem a nevetéstől. Ami viszont mindenképp nagyon dicsérendő, hogy ugyan különböző játékszériákból is vannak itt szereplők, mégis megőrizték eredeti stílusukat és „motivációjukat" – ha beszélhetünk esetükben erről. Kanatát csak és kizárólag az élteti, hogy minél többet egyen



és kalandozzon, Prinnyék kincset akarnak keresni úrnőjük társaságában, Tsubaki kötelessége hogy megvédje az uralkodót, de inkább saját kezűleg fojtaná meg, ha tehetné. Bár nyilván nem sorolok fel mindenkit, de higgyétek el, hogy nagyon is kidolgozott és szerethető jellemekről beszélhetünk.
Fel voltam rá készülve, hogy a harcrendszer itt is, mint ahogy a kiadók eddigi játékainál, taktikai szerepjátékos erényeket fog megcsillogtatni, azonban tévedtem, mert egy igazi, hamisítatlan oldschool, körökre osztott JRPG-t kapunk. Minden karakterünknek van egy bizonyos mennyiségű AP-je, ebből gazdálkodhat. Maga a harc egy kicsit a Xenosagára emlékeztet: támadni a Négyzet, Háromszög, X segítségével lehet, értelemszerűen ezeket tudjuk láncba fűzni, és ha egy bizonyos sorrendben ütjük be őket – ez karakterenként



és fegyverenként változik –, akkor előcsalogathatunk egy mega-csapást. A Kör szolgál a speckó képességek elsütésére, nyilván ez fogja felemészteni a legtöbb AP-t. A fegyvereinket különböző rajzolatokkal is tudjuk tunningolni, ezeket az L1 megnyomásával tudjuk majd aktiválni harc közben. Az igazi magasiskola azonban az, amikor már tudunk arra is figyelni, hogy mielőtt elfogyna a képesség pontunk, az R1 megnyomásával ki tudjuk választani a következő karaktert, átadva a támadás jogát neki, így a sebzés mértéke és a bevitt ütések száma is összeadódik. (Mint a Xenosagában a Boost effektus.) Egyszerre egyébként 4 szereplővel tudunk hadakozni. A szörnyeket nem látjuk a képernyőn, de készüljünk fel arra, hogy a játék, bár az elején könnyűnek tűnik, a középétől szépen bekeményít, így a könnyebb előrehaladás érdekében bizony rá leszünk kényszerítve a tápolásra. Természetesen titkokkal és rejtett helyekkel tömve van a cucc, így unatkozni egy jó darabig biztos, hogy nem fogunk. Mint ahogy azt megszokhattuk, lehetőségünk lesz szörnyeket és tárgyakat létrehoznunk.

Grafikailag eléggé felemás lett a program. Bár a szereplők eléggé pofásan néznek ki barangolásaink és a harc közben, de sajnos azt kell, hogy mondjam, ez még mindig az előző





generáció, csak HD-be felhúzva. Annyira azonban nem zavaró ez, mint ahogy az elején gondoltam, egészen pontosan megszokás kérdése. Átvezetőkre azonban ne nagyon számítsunk, a beszéd és mindenféle szociális interakció állóképeken zajlik. Igen, ez valóban erős, de még ezt is meg lehet szokni egy idő után, plusz valamiért illeszkedik is az egész a bárgyúan aranyos



világhoz. Zárójelbe jegyzem meg, néha annyira színes-virágos- rózsaszín felhős minden, hogy néha egy LSD-tripben éreztem magam…
Viszont ahol elvérzik az anyag, az a játékmechanizmus. Kapunk egy főképernyőt, ahol ki tudjunk választani, hogy most megnézzünk-e egy, a sztorit előrébb görgető jelenetet (Events), esetleg kol-bászoljunk egy nagyon kicsi és nagyon unalmas helyszínen (Dungeons), vásároljunk (Shop) vagy pihenjünk-e (Inn). Ennyi. Gyakorlatilag semmi szabadságunk sincs. Megnézünk mondjuk két átvezetőt, ahol rengeteget fognak beszélni, erre készüljünk fel, lemegyünk egy friss „labirintusba", ami áll mondjuk 3 szobából és 2 folyosóból, megöljük az adott főmonsztát, kimenekülünk a helyszínről és kezdjük ugyanezt elölről, kb. 50-60 órán keresztül. Rövid ideig szórakoztató, de utána hihetetlenül unalmas lesz sajnos.
A hangok viszont nagyon rendben vannak! Természetesen, mint ahogy azt a két kiadótól megszokhattuk, felkerült a korongra az eredeti japán hangsáv is, így a rajongók örvendezhetnek, én azonban angolul játszottam a progival, mert egyszerűen most valahogy jobban illett ide. A zenék mintha egy animéből lettek volna kivágva, nagyon aranyosak, és ami fontosabb nagyon fülbemászóak, én pl. zuhanyzás közben mostanában a főcímdalt dúdolgatom.



Sajnálom egy kicsit a játékot, mert a lehetőség itt lett volna, hogy egy új és szélesebb kört is bevonzzanak a szórakoztatásba, azonban szerintem a rajongókon kívül nagyon kevés embert fog érdekelni ez a program. Nincs vele különösebb gond, csak annyi, hogy nagyon japán – ezt pedig sajnos nem mindenkinek fogja bevenni a gyomra. Azonban ha lehetőséged van rá, próbáld ki, hátha esetleg meg tud nyerni magának!

Hpeti

TRINITY UNIVERSE

3

Kiadó: ***Nippon Ichi***
Fejlesztő: ***Nippon Ichi & Gust & idea Factory***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

JAM WITH THE BAND





Nem hiszem, hogy az európai DS tulajok jelentős része valaha találkozott volna a Japánban 2008 nyarán megjelent Daigasso! Band Brothers DX névre keresztelt ritmusjátékkal, hiszen a mostanra már bejáratott Guitar Hero franchise (melynek számos darabja ellátogatott a Nintendo marokkonzoljára is) nem enged túl sok hasonló témájú programnak teret hódítani. Ennek ellenére, a felkelő nap országában viszonylag nagy népszerűségnek örvendett az előbb említett program, és most, két évvel később az öreg kontinensre is ellátogatott a produktum, ezúttal Jam with the Band címmel.

A játékmenet szerintem nem igényel különösebb ismertetést, hiszen Guitar Herohoz hasonló sémára épül. Folyamatosan legördülő ikonok jelzik a hangokat, melyeket a megfelelő ütemben lenyomva tudsz megszólaltatni, dallammá összefűzni. A nehézség természetesen állítható, aminek én hatványozottan örültem, a DS-hez alig szokott kezemmel ugyanis boldog voltam, ha csupán egyetlen gombot nyomogatva el tudtam játszani egy számot. :) Önsanyargatók természetesen nyugodtan próbálkozhatnak nehezebb fokozatokkal, ahol már jóval több dologra is oda kell figyelni.



A Jam with the Band zenei felhozatala igen széles skálán mozog: a cartridge-en alapból ötven darab számot találhatsz (további ötvenet pedig le lehet tölteni) mindenféle stílusból. Akadnak slágerek vegyesen a múlt évezredből (Europe - The Final Countdown, The Police - Every Breath You Take, Queen - We are the Champions, Katrina & The Waves - Walking on Sunshine), de a klasszikus darabok kedvelői is megtalálhatják a számításukat (Beethoven - Ötödik szimfónia, Beethoven - Für Elise, Bach - Menüett), valamint néhány jól ismert Nintendo játékból is (Mario, Zelda) ragadtak ki dallamokat. Az adott számtól függően mindig többféle hangszer közül válogathatsz (persze ezek használata nem igényel eltérő technikát), sőt, a beépített mikrofonnak köszönhetően még énekelhetsz is. Kreatív agyak megszerkeszthetik saját számaikat, melyeket nem csupán a saját szórakozásukra használhatnak fel, hanem akár meg is oszthatják másokkal a világhálón (egy kis érdekesség: a japán verzióban 2009 februárjáig több mint 4000 darab, a felhasználók által kreált dal került fel). Összességében tehát elmondható, hogy a game igen változatos.





Kellemes csalódás volt a Jam with the Band: egy teljesen átlagos Guitar Hero klónra számítottam, de ennél érezhetően próbál valami több lenni. Felmerül a kérdés, hogy akkor mégis hol a probléma? Nos, a hangminőség terén sajnos enyhén szólva sincs a helyzet magaslatán, ami elég kínos egy olyan játéknál, melynek középpontjában a zene áll. Sokszor támadt olyan érzésem, mintha egy MIDI fájlt hallgatnék, és ez sokat rontott az összképen.

Ha képes vagy az említett hibán továbblépni, egy stílusán belül igen tartalmas darabbal lehetsz gazdagabb, melyet ráadásul többedmagaddal is tudsz játszani. Ha előnyben részesíted a zenei programokat, bátran merem ajánlani a Jam with the Band-et, mert sokáig elszórakozhatsz majd a változatos zenei listával, valamint a dallamszerkesztővel.





Duke

JAM WITH THE BAND

3/4

Kiadó: *Nintendo*
Fejlesztő: *Nintendo*
Multiplayer: *2-8 fő*
Online: *2-8 fő*
Felbontás: -
Hang: -

Az elit H.A.W.X. repülőosztag új pilótákat keres titkos hadműveleteihez. Csakis a legjobbak kerülhetnek be, hogy aztán a legmodernebb vadászgépekkel védhessék meg a világot a reá leselkedő veszélyektől. Abszolváld kiképzőprogramukat, és máris az egek ura lehetsz. Jelenleg három, PS3-as tulajdonosnak tudnak helyet biztosítani.



Tesztkérdés: melyik Ubisoft játék harmadik (nem sorszámozott) része jelenik meg idén novemberben?

Válaszod tárgya e-mailben HAWX 2 legyen. A nyereményjátékot köszönjük az AN-TEC Kft.-nek.

Csak egy kis szívességet kérünk tőled. Hív a Család, ugye nem mondasz nemet? Végezd el az alant látható feladatot, és jutalmad egy darab PlayStation 3-as, vagy egy Xbox 360-as Mafia 2 játék lesz, ajándék pólóval.



A feladatot: Kik a Mafia 2 fejlesztői?

Jelentésed tárgya e-mailben Mafia 2 legyen, továbbá jelöld meg a kívánt platformot is. A feladat jutalmait köszönjük keresztapánknak, a CNG.HU Kft.-nek.

Pszichopata adrenalin-bombát szeretnél? Elgurult a gyógyszer, és mérgedet levezetnéd? Megteheted! Válaszolj az alábbi kérdésünkre helyesen, és megnyerheted magadnak az elvetemült páros legújabb ámokfutását. Egy PlayStation 3-as és egy Xbox 360-as verzió áll itt nálunk arra várva, hogy a tiéd lehessen!



A képek csak illusztrációk

Ki játssza majd Kane szerepét a játék alapján készülő mozifilmben?

A levél tárgyába írjátok be, hogy Kane 2, valamint jelöljétek meg a kívánt platformot (PS3, X360). A játékokat köszönjük a CD Projekt Kft.-nek.

CD PROJEKT

Nyereményjátékainkra a választ a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre küldjétek.
Beküldési határidő: 2010 szeptember 14.

CRASH TIME III









A nyári uborkaszezon egy olyan dolog, ami kvázi adja magát a kisebb fejlesztőknek, kiadóknak, hiszen a nagyágyúk igazolt hiányzását remekül ki lehet használni, egy-egy szívvel lélekkel összerakott játékkal ki lehet törni az ismeretlenség homályából. Vagy nem, és inkább a könnyű pénzre hajtanak. Mint az, ami most jön.

Az immáron harmadik, Cobra 11-alapokra épülő Crash Time III ismét a német autópálya-rendőrség szorgos mindennapjaiba enged betekintést a játékosok számára. Az első rész még 2008-ban jelent meg, vagyis lassan három éve. Miért fontos ez? Az ember joggal elvárhatná, hogy ha már fogyott annyira a játék, hogy trilógiává hízzon, akkor igyekeznek meghálálni a vásárlók bizalmát. Nem mondok újat: nem teszik meg. Kijelenthető: minden ugyanaz, mint felmenőiben, egy halvány szikráját se látni az előrelépésnek, fejlődésnek. Tán, ha véletlenül érintkeztél valamelyik korábbival és ezzel is, akkor egyértelmű miről beszélek. Félreértés ne essék, a képek lehetnek szépek, de mindezt a HD-felbontás teszi, mozgásban minden kidolgozatlan, sekélyes és ötlettelen. Minderre nem ad felmentést az a tény, hogy „mostanában" nem jelent meg semmilyen új autós anyag. Meglehet, ha a minimál-design, a C-kategória volt a nívóléc, akkor azt sikeresen abszolválták a fejlesztők, mindenki pénztárcájának a kárára. Tisztában vagyok vele, hogy nem egy gigabrand nyomása alatt, avagy szimuláció-vezérelt fonalon ténykedtek, de alkotásuk zéró fejlődésére ez nem mentség! Nem tagadom, van egyfajta grafikai stílusa, sajátos vezetési modellje (szórakoztatónak szórakoztató lenne, ha nem egy kihalt, élettelen, néhány tereptárggyal és némi forgalommal tarkított világban játszódna –, ahol bármit megtehetsz következmények nélkül (felrobbanthatsz egy buszt, stb.). Igaz, a küldetésekkor vannak bizonyos kritériumok (sérülés, okozott kár, idő, követési távolság), amelyeket ha átlépünk, az ötcsillagos értékelésünkből elveszítünk egyet, és ha ezt sikerül lenulláznunk, kezdhetjük újra az adott küldetést.



Haladjunk tovább. Olyan, mint átvezető animáció nincs, mindig hallgathatjuk a párbeszédeket, valami eszméletlen vérszegény szinkronhangok mellett, mialatt a kamera valahol a város felett köröz. Akkor se látni semmit, ha pl. kilövünk az autóból. Rettenet, és mindezt, ha nem hangsúlyoztam volna eléggé, olyan kommentár övezi, hogy legyen az egy komplett repülő felrobbantása, azt nyugodt, vidám, hangsúlytalan és legfőképp a reggeli elfogyasztására kihegyezett párbeszédek tarkítják. Mindegy milyen konferencia jön, mellékes, mekkora bűncselekményt kellene megelőzniük, ők leginkább zabálnának, s ha nem hallottuk egyszer, nem restek egy az egyben ugyanazt a dialógust szóról-szóra elismételni, bitre egyező hanglejtésben egy későbbi küldetéskor.

A feladataink mondanom se kell roppant változatosak: vezess ide, oda, szoríts, vagy lövöldözz valakire, az autódból soha nem fogsz kiszállni, taposod a gázt és kész. Néha versenyezhetsz, néha roppant frappáns módon a reggeliért időre(!) kell 300-al tépned a közutakon, hogy odaérj és kész, se több, se kevesebb. A rókabőr mintapéldánya is lehetne, de szegény vörös bundás is többet ér, mint ez az egész.



Lehet adni a véleményemre meg nem is, de ha ezt a játékot nem ingyen osztogatják, akkor kerüld el, amennyire csak tudod, mert tény, hogy külcsínre az eredetiekre hasonlító német autómárkákkal teperhetsz benne esztelen módon, de, hogy nem éri meg annak se az árát, amibe a korong kerül, az is biztos. Ugyanaz, mint három éve – ehhez azért pofa kell. Nincs értékelőnk, evégett leírom: szavatosság, zene, játszhatóság értékelhetetlen (a fel nem soroltak tűrhetőek), de ezek felett elsuhanva lehetnek olyanok, akiket kismértékben leköthet. Csakis emiatt nem értékeltem

RBaly

CRASH TIME III

1/2

Kiadó: ***Playtainment***
Fejlesztő:
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p***
Hang: ***DD 5.1***

Maestro! Green Groove

No csicseregjél madárkám!



Szereted a zenét? Élvezed az ugrálós platformjátékokat? Kedveled a rózsaszín madárszerű karaktereket? Esetleg a dzsungelért is rajongasz? A Maeastro a te játékod! A programnak volt egy előzménye, ami anno dobozos szoftverként jelent meg. Most a DSiWare letöltő szolgáltatást támadta meg virtuózunk. A game maga igen szórakoztató, mókás, mindamellett nagyon addiktív próbálkozás.
A történet elején madarunk, Presto szerenádot ad kedvesének. Ősellensége, Staccato irigységből a legördögibb cselhez folyamodik. Mágiával eltünteti a hangokat a világból! Presto célja visszaszerezni a dallamokat, majd bájos hangjával elnyerni kedvese kezét.

A kaland csak és kizárólag stylussal irányítható. Ugrani a madarunkon végzett le és felfele húzással tudunk. Fő feladatunk, hogy egyszerre vegyük a fő akadályokat, valamint gyümölcsök összegyűjtése mellett magát a zenét is játsszuk el. Hogyan is lehet ezt kivitelezni? A pályán a pókfonalakat jó időben pengetve, az alaphoz megjelenik a zene is. A pókokat lebökve dobhang a jutalmunk, ami újabb hangot von maga után. Mindezt ritmusra! Bugyuta? Furán hangzik? Játékba ültetve ez egyszerűen és gördülékenyen működik! Egy ritmikusjátékba ültetett platformjáték! Ami még tovább viszi a vonalat, hogy mindmellé az éneklés is bejátszik. Azt erőltetik rád, hogy pengetés mellé énekelj, vagy fütyülj ritmusra! Anyámék szerintem már a sárga házat tárcsázzák vadul…
A zenei alap klasszikusokból merít. Összesen 3 szám van a játékban. Beethoven 5. Szimfóniája, Antonin Dvorak „Az új világból' szimfóniája, valamint Chopin 9. Opusa. Nem sok ez egy zenei játéknál, annyi szent! A kaland is alig fél órás, szóval sajnos igen drága mulatságról beszélünk, még ha tényleg nagyon ötletes és remekül kivitelezett is. 500 DSi pont! Forintban ez durván 2000Ft. Kíváncsiságból megnéztem az iPhone App. boltját, mert arra is megjelent. Kevesebb, mint 1 dollár, ami alig párszáz forint! Ez azért pofátlanság szerintem a Nintendo részéről. Nem rossz játék tényleg. Szinte letehetetlen, de nem ennyiért!
A pályákat színesíti a három pályánkénti boss, ahol le kell utánozunk Staccato mozzanatait. Ez a dobolás és pengetés hasonló, mint amit a Rhythm Paradise-ban láttunk. Ami még próbálja menteni az egészet, az a pályánkénti értékelés. A jobb eredmény miatt nem egyszer fogod újrakezdeni, az is biztos. Én mindenkinek ajánlanám, ha az Apple árazását használnák. Ez egy kisebbfajta demo szerintem, és ennyit nem ér! A pontból simán levonhatsz 1-et vagy 2-öt, ha ezt nézzük.





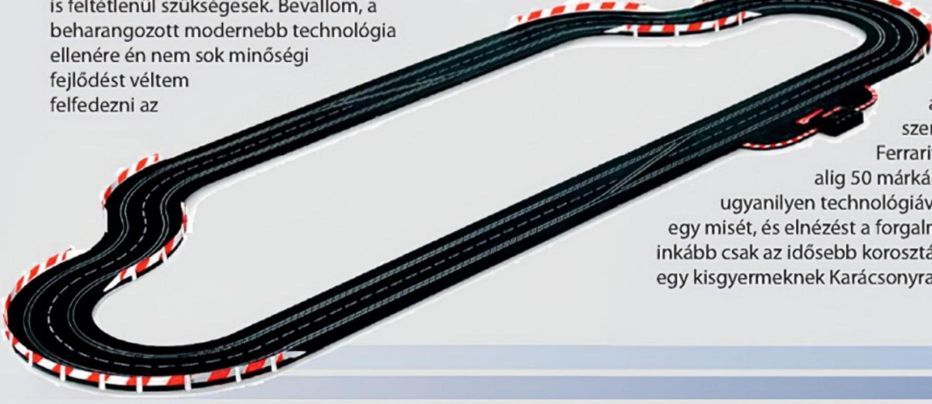
Kenny

4
MAESTRO!
GREEN GROOVE
Kiadó: ***Neko Entertainment***
Fejlesztő: ***Pastagames***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***

CARRERA AUTÓPÁLYA 30131 F1 CHAMPIONSHIP

Előző havi Mario Kartos autópályás tesztalanyunk után egy jóval komolyabb típussal lepett meg minket a Stadlbauer Kft., egy igazi F1-licencelt autókkal rendelkező versenypályával, mely állítólag a legmodernebb digitális technológiát használja, szemben az eddigi analóggal. Mondanom sem kell, hogy előző havi kisebb csalódásom ellenére újból gyermekkori lázban égtem, na persze mindezt jóval lapzárta előtt, hiszen mikor sor került a tényleges tesztelésre a szerkesztőségben - nyakunkon ezer szerkesztendő cikkel, és kb. 20 óra alváshiánnyal – már kevésbé lelkesen ültem neki a padlón szerelgetni. Mindenesetre a hatalmas doboz ellenére relatíve hamar össze lehetett dugdosni a pályaelemeket, így a kb. 3 méter hosszú konstrukció alig negyedóra alatt összeállt, nem beleszámolva persze a rengeteg biztosító, emelő, és korlát elemet, de azok nem is feltétlenül szükségesek. Bevallom, a beharangozott modernebb technológia ellenére én nem sok minőségi fejlődést véltem felfedezni az alkatrészek felépítésében, leszámítva a futurisztikus sípoló indítópultot, mellyel a nehezen kivehető - több típusú pályával és magyart leszámítva számos nyelvvel is teletömött - kézikönyvnek köszönhetően igencsak meggyűlt a bajom az elején, mire egyáltalán elindultak a versenyautók. Mindenesetre a játék működik, Heuréka, valahol azt a teljesítményt hozva, amit már a Mario Kartnál is elvártam volna, de akkor vajon mi kerülhet - jelen ár szerint - 53.500 forintba? Talán a licencelt, elsőre tényleg komoly autómodelleknek tűnő F1-es Ferrari (F2007) és McLaren (MP4-23) versenygépek, melyekről sajnos úgy esnek le a darabok a kibontás után, mint egy ropogós sajtos croissantról a héjdarabkák. A digitális sávváltás viszont egyszerűen nem jött össze, egy bő órás szenvedés után fel is adtuk, pedig Youtube-os bizonyíték van rá, hogy „létezik".
Mindenesetre hozzá kell tegyem, hogy anno 9 évesen Németországban ennél komolyabb 4 sávos autópályához is volt már szerencsém, király Porschéval, Ferrarival, Lotusszal, meg Mercivel alig 50 márkáért (azaz szűk 8 ezerért), ugyanilyen technológiával. F1 rajongóknak megérhet egy misét, és elnézést a forgalmazótól, de ennyi pénzért inkább csak az idősebb korosztálynak ajánlanám, mintsem egy kisgyermeknek Karácsonyra.





Krisz

CARRERA MARIO KART DS
Forgalmazó:
Stadlbauer Kft.
Ár: ***53 500 Ft.***

Blood the last Vampire

Őszintén megmondom nektek, nagyon szeretem a vámpíros filmeket/animékat/mangákat. Itt most ne az Alkonyatra és a hasonló rózsaszín fodros vérszívó sztorira gondoljatok, hanem sokkal inkább pl. a Penge első részére. Brutálisak, kegyetlenek – mint az igazi ragadozók. A 2000. év közepén Hiroyuki Kitakubo rendezésében napvilágot látott egy olyan produkció, ami nekem ennyi év elteltével is a kedvenc animéim között van, így természetes volt,





hogy ezt szeretném megosztani elsőként veletek, Tisztelt Olvasókkal!
Az időpont 1966, Japán, néhány hónappal a vietnami háború kitörése előtt. Történetünk főhőse Saya, egy hétköznapinak tűnő egyszerű diáklány. A látszat azonban, mint oly sokszor, most is csal. A törékeny csontok mögött nem evilági erők lapulnak: ő az utolsó a fajtájából, az egyetlen életben maradt ember-vámpír hibrid. Az egykor nemes vámpír faj mára elkorcsosult: torzszülött ivadékaik, a chiropteránokat nem érdekli semmi más, csak a pusztítás. Agyatlan dögevők, azonban egy képességük mégis halálos fenyegetéssé teszi őket, ugyanis emberi alakot is tudnak ölteni. Szükségük is van rá, mert vadásszák őket, egészen pontosan az Egyesült Államok egy titkos szervezete, a Red Shield ügynöksége - természetesen Sayával karöltve. Egy sikeres akció végeztével hősnőnk egy furcsa megbízatást kap: felfedeztek két újabb dögöt, azonban nem tudják azonosítani őket, csak a helyzetüket tudják megadni, ami pedig nem más, mint egy középiskola egy légi támaszpont mellett. Hősünk vadászni indul…
A banálisnak hangzó történet ne rettentsen el senkit, a későbbiekben igencsak beindul. De ami miatt egy különleges darabbal állunk szemben, az a látvány, a hangulat és a párbeszédek együttesen. A Production I. G. és az Apex stúdió hihetetlen nyomasztó atmoszférát teremtett bravúros technikai megoldások segítségével. Ez tipikusan az az alkotás, amit sötétben, egyedül érdemes megnézni. Az akciójelenetek brutálisak, nagyon feszített tempójúak és csak úgy tocsognak a vérben és a félbetépett, szétvágott emberekben, mégsem lesz öncélú és értelmetlen a pusztítás. Mindössze egy baj van a művel, hogy uszkve 48 percig tart. De ettől függetlenül kötelező darab minden, a stílusra fogékony embernek.

Voices of a Distant Star



Barátság, szeretet, ragaszkodás, hűség. Alapvető érzelmek, ugyanakkor nélkülük az életünket sem tudnánk elképzelni. A legidillikusabb állapot, ha mindezeket meg tudod osztani egy másik emberrel. Mintha a lelki társad lenne. De mi történik, ha megtaláljátok egymást, utána pedig erővel elválasztanak Tőle? Hőseinkkel pontosan ez történik.
Mikako Nagamine és Noboru Terao élik a 15 évesek gondtalan életét. Azonban ez nem tart sokáig, ugyanis egy agresszív faj az űrből megtámadja a Földet, ezért Mikakót besorozzák és kiképzik mecha pilótának a képességei miatt, és a csillagok közé küldik csatázni. A két fiatal egyetlen kommunikációs lehetősége a mobiltelefonjuk e-mail-küldési lehetősége. Azonban ahogy távolodnak egymástól, úgy kell egyre több idő az üzeneteknek. Először csak napok, aztán hetek, legvégül pedig évek.
Az idő múlásával azonban egyre mélyülnek az érzelmeik, reménytelenül egymásba szeretnek. Nem élteti más őket, csak a remény. A remény, hogy viszontlátják még egymást. Az üzeneteknek azonban már 8 év kell a kézbesítéshez. Nem tudnak semmit a másikról, merre járhat, mi lehet vele. Egyáltalán, életben van-e még?
A Voices of a Distant Star nem egy egyszerű anime. Hihetetlen mélyre nyúl a lelkünkben, egyenesen a szívünket facsargatja acélmarokkal. Nem egy könnyen emészthető és nem is túl vidám alkotás. Olyan érzelmi húrokat pendít meg, amiknek talán még a létezéséről sem tudunk. Ki nem mondott gondolatok, befejezetlen dolgok jutnak az eszünkbe róla. Csodálatos, lebilincselő mű, egy igazi érzelmi hidrogén-bomba. Mint ahogy fentebb is mondtam, nem egy könnyű darab, ezért óvatosan közelítsünk hozzá. Ne giccsparádét képzeljetek el, nem úgy romantikus, mint egy amerikai szerelmes film. Egyszerű, őszinte, fájdalmasan igaz. Kell ennél több?





07-Ghost

Anime és manga rajongásom nagyjából 7-8 éve kezdődött, valamikor a gimnáziumi évek végén. Az eltelt idő alatt bölcsebb és szebb ugyan nem lettem, sőt, még a megvilágosodás állapota is olyan messzire került el, mint Korda Gyuri bácsit a beszédtanára, viszont rajongásom jelen tárgyaiból sikerült egészen korrekt mélységekig lemennem. Jó néhány, főleg a népszerűség és popularitás radarja alatt maradt darabbal sikerült gazdagítanom tudásom, ezért most egy, a fent említett halmazba beleférő mangát szeretnék bemutatni nektek.

Teito Klein élete nem egyszerű. Már több mint egy éve a Barsburg Birodalom hadiakadémiájának ifjú aspiránsa. Különleges képessége, az ún. Zaiphon (talán leginkább mágiának, varázslatok használatának lehetne aposztrofálni) miatt sokan összesúgnak a háta mögött, hiszen ez egy nagyon ritka és áldott tulajdonság. Azonban még ez az állapot is jobb annál, mint amilyen ködbe és homályba burkolózó múltja. Igen, jó főhőshöz méltóan ő is amnéziában szenved. Hagymázas és őrült lázálmok kísértik, megfoghatatlan képekbe kapaszkodván próbálja kirakós módjára összerakosgatni élete darabkáit, ennél fogva nem egy kedves és derűlátó celebfiú. Történetünk az egyik legnehezebb vizsgája napján veszi kezdetét. Egyetlen és legjobb barátjával, Mikagéval megfogadják, hogy bármi történik is a jövőjükben, egymásra mindig számíthatnak. Természetesen sikerrel is veszik az akadályt. Azonban ahogy Teito ballag kifelé a teremből, felfigyel rá, hogy róla beszélnek, ezért jó diákhoz méltóan hallgatózásba kezd. Amint meghallja az egyik beszélőnek, Ayanami professzornak a hangját, (utóbb az arcát is megvizsgálja), rádöbben, hogy ismeri ezt az embert! Ő áll vértől és szenvedéstől teli álmainak közepén, ő ölte meg a feltételezett apját, ő taszította pusztulásba az egykor virágzó Raggs Királyságot! Teito agyát elborítja a vörös köd, és hezitálás nélkül rátámad az ismerős-ismeretlen professzorra, hogy vérét vegye. Azonban a tanár egyik beosztottja időben észleli a veszélyt, leüti a fiút és börtönbe csukják. Mikage amint értesül erről, azonnal a tömlöchöz siet barátja segítségére, azonban mire odaér, látja, hogy hősünk elintézett mindenkit, így természetesen menekülniük kell. Feltűnik azonban Ayanami tanerő és egy Zaiphon támadással csúnyán megsebesíti a két menekülő diákot, de még így is sikerül kereket oldaniuk. Egy közeli templom három püspöke észreveszi őket menekülés közben és azonnal menedéket nyújtanak nekik istenük házában. A későbbiekben kiderül, hogy Teito magán hordozza Mikhail Szemét, egy nagyon erős talizmánt, ami miatt el kellett pusztulnia Raggs Királyságának. Innen indul a nagy kaland! Ki akarják deríteni hősünk múltját, az ereklye eredetét és természetesen vérbosszút esküsznek Ayanami ellen. Amiről azonban sejtésük sem lehet, hogy a talizmán egészen egy, a világuk megteremtése előtti ősi háborúba fogja belesodorni őket a gonosz istenség Verloren és a Hét Szellem között.







Két viszonylag ismeretlenebb szerző, Yuki Amemiya és Yukino Ichihara munkája a manga. Nem beszélhetünk annyira művészi megjelenítésről, mint például egy Death Note esetében, azonban szégyenkezni így sincs okuk semmire. A hangvétel, csakúgy, mint maga a történet kibontakozása, egészen hullámzó. Az esetek nagy részében inkább a komoly és misztikus jelleg dominál, de azért lesz benne szép számmal olyan jelenet, amikor a hasunkat fogjuk majd a nevetéstől. Egy jelenleg is futó szériáról van szó egyébként, ezért a beszerzése nem éppen a legegyszerűbb feladat, de azért a megoldható kategóriába tartozik. Egyszóval, akit vonzanak az elvontabb, esetenként vérben és humorban gazdag történetek, ne habozzon a beszerzésével, bőven megéri a ráfordított pénzt!







Hpeti

TAKE TWO INTERACTIVE

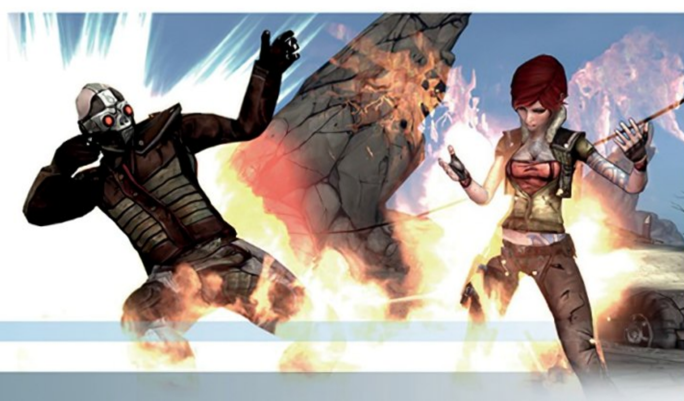
A cég alapítója, Ryan Brant már fiatalkorában belekóstolhatott a kiadói munkába apjának köszönhetően, aki az Interview magazin társtulajdonosa volt. A Pennsylvaniai Egyetem diplomájával a zsebében az ifjú titán hamar munkát kapott apja vállalkozásánál, de ennél ő többre vágyott. Szerette volna megalapozni saját üzleti karrierjét és önálló céget alapítani. A kiadói tevékenység nem volt idegen számára, ezért befektetőket keresett, hogy megalapíthassa saját videojátékos vállalatát. Igyekezetét hamar siker koronázta: 1.5 millió dollár kezdőtőkével, 1993-ban megalapította a Take-Two-t.
Kezdetben a cég csak egy volt a sok játékgyártó közül, ám ez hamar megváltozott, amikor színészeket kezdtek toborozni a programok elkészítéséhez. A trendet Mechadeus, egy játékfejlesztő indította el, aki egy ismeretlen színésznőt szerződtetett Critical Pass című programjához. A folytatást a Take-Two már nem bízta a véletlenre. Szerette volna népszerűbbé tenni a címet a 16 és 35 év közötti férfiak körében, ezért alkalmazták Tia Carrere-t, akit a Wayne's World, és True Lies filmekből ismerhetett közönség. A The Daedalus Encounter hatalmas sikereket aratott ennek köszönhetően, így a vezetőség újabb sztárokat vont be a munkába. Az 1994 decemberében megjelent Hell: A Cyberpunk Thriller című alkotást – a legendás színész Dennis Hopper-nek köszönhetően – 300.000 példányban sikerült értékesíteni az első hat hónapban, jelentős bevételhez juttatva ezzel a vállalatot. Az ismert színészek a tengerentúlon is népszerűvé tették a Take-Two játékait, így a cég további filmcsillagok felkutatásába kezdett. Szerződtették a veterán színészt Christopher Walkent, Karen Allent, és Burgess Meredith-t. A sztárok nem csak a vásárlók, hanem a potenciális partnerek körében is népszerűvé tették a Take2-t. 1995 márciusára a Take-Two már elegendő erőforrással rendelkezett ahhoz, hogy négy éves licencszerződést kössön a Sony-val, és játékokat fejlesszen PlayStation konzoljára.

A korai sikerekre a tízezres nagyságrendű bolthálózattal rendelkező Acclaim Distribution Inc. is felfigyelt, így egy évvel később a Take-Two által fejlesztett játékok kizárólagos forgalmazóivá váltak. Az eredmények ellenére Brant nagyon elégedetlen volt a cég teljesítményével, ezért masszív terjeszkedési politikába kezdett. 1996-ban történt az első üzleti tranzakció, amikor is a vállalat felvásárolta a Mission Studios Corporation-t (a JetFighter III fejlesztői).
Brant 1997 áprilisában a vállalat részvényeit tőzsdére bocsátotta 5 dolláros áron, ezzel megnyílt számára az út, hogy kiterjessze a vállalat tevékenységi körét, és megnövelje piaci részesedését. A cég még ebben az évben felvásárolta a Game-Tek kiadót, így szabaddá vált az út az európai piacok előtt (az egyesülés után a GameTek Take-Two Interactive Software Europe Limited néven adta ki a játékait). A felvásárlás jó befektetésnek bizonyult, mert a vezetőség olyan szoftverekre tehette rá a kezét, mint a Dark Colony, The Quivering, és a The Reap. A Sony-val kötött licencszerződés mintájára három éves megállapodást kötött a Nintendóval, majd később a Sega-val.

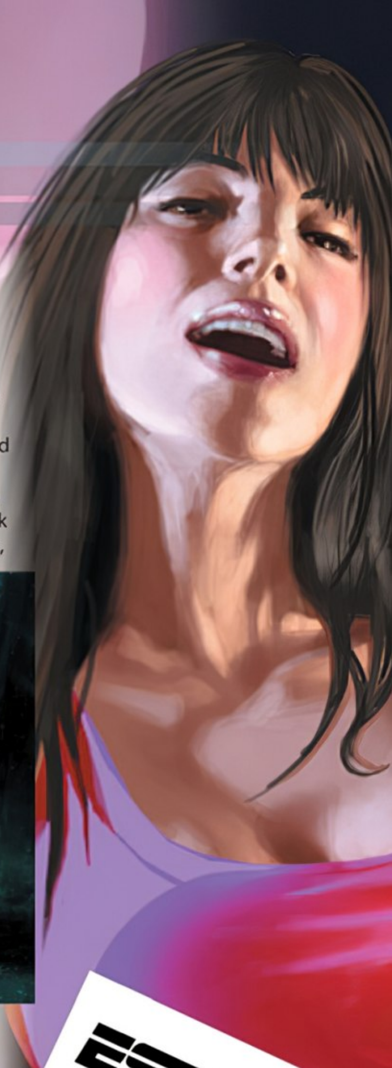


1998 márciusában a vállalat tovább növelte piaci befolyását és felvásárolta a BMG Interactive kiadót, ezzel megnövelte az eladásait Franciaországban, Németországban, és az Egyesült Királyságban. Ráadásképpen megszerezte tizenkét game konzolos és PC-s terjesztésének jogait. A játékok között volt az ismert Grant Theft Auto, melyből másfél millió példányt sikerült értékesíteni az első tizennyolc hónapban. Brant a belsős fejlesztők létszámát is szerette volna növelni, ezért megvásárolta az angol Spidersoft stúdiót, mely az egyesülés után Tarantula néven fejlesztett játékokat Gameboy Color platformra. A felvásárolt cégek között volt még a DMA Design Holdings Limited (a GTA fejlesztői); a Bungie Software Products (a Halo-széria fejlesztői); és a Telstar Electronics Studios. Ezen felül részesedést szerzett az akkor újonnan megalakult God (Gathering of Developers) fejlesztő stúdióban (a céget az egykori Doom, és Quake játékok programozói alapították). 1999-ben a Take2 tovább terjeszkedett, és a skandináv piacok meghódítását tűzte ki célul. Ennek eredményeként megszerezte a FunSoft Nordic A. S. kiadót, így jelentős piaci befolyásra tett szert Norvégiában, Dániában, és Svédország-







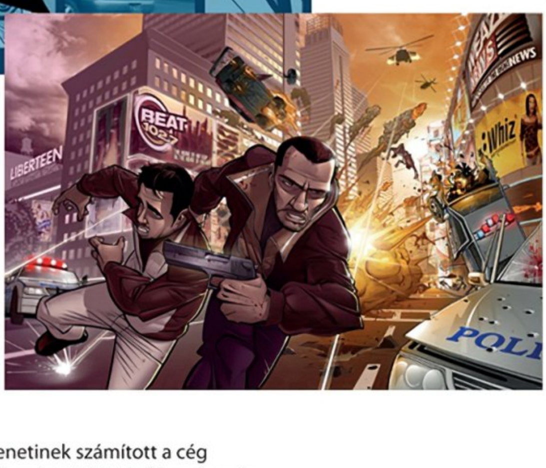


ban. Miután északot meghódította, a vállalat figyelme a reneszánsz hazájára, Olaszországra irányult. 2.2 millió dollárért felvásárolta az olasz Verte Italia Spa videojáték kiadó és fejlesztő céget, így helyet kapott az olasz piacokon is. Az internet térhódítása a Take-Two küszöbét is elérte, így a vállalat nem tehette meg, hogy figyelmen kívül hagyja az online játékban, és értékesítésben rejlő lehetőségeket, ezért még ebben az évben nekiláttak a Grand Theft Auto multiplayer részének fejlesztéséhez, és megállapodást kötöttek a DVDWave.com online bolthálózattal, a játékok online értékesítéséről.
2000-ben a vállalat tovább növelte részesedését a GoD fejlesztő cégben, és egyre nagyobb erőforrásokat szentelt az online terjeszkedésre. Érdekeltséget szerzett az egyik leglátogatottabb online játékvilágban az e-Universe-ben (az oldal 6 millió napi látogatási statisztikával rendelkezett). Ez a lépés alaposan kikövezte az online játékok világába vezető utat a Take-Two előtt. Felvásárolta az izraeli érdekeltségű Pixel





Broadband Studios online játékfejlesztő vállalatot, így lehetségessé vált játékok továbbítása nagysebességű internetkapcsolaton keresztül. Szintén ebben az évben kötöttek egy megállapodást a Freeloader játékletöltő portállal, tovább növelve ezzel a cég webes jelenlétét, és alapítottak egy londoni leányvállalatot, melynek az online játékok fejlesztése volt a fő feladata.
2001 üzleti szempontból átmenetinek számított a cég életében. Az év elején a részvényeket 24.50 dolláros áron jegyezték, ám a szeptember 11-én történt események hatására a részvényár 13 dollárra csökkent. A rákövetkező években a kiadónak sikerült visszanyernie korábbi lendületét, és további felvásárlási tranzakciókba kezdett. 2004-ben két nagyobb leányvállalatot alapított 2K Games és 2K Sports néven, majd megvásárolta a California központú Visual Concepts fejlesztő vállalatot (a népszerű 2K játékok fejlesztői), az Irrational Games-t, valamint a Firaxis fejlesztőcéget (a cég főként stratégiai játékokat fejlesztett, egyik legismertebb címük a Sid Meier's Civilization).
2007 februárjában Ryan Brant, törvénytelen üzleti ügyekben bűnösnek vallotta magát, és négy év börtönbüntetést kapott. Az ítéletet azonban enyhítették, cserébe vállalata, hogy teljes mértékben együttműködik az ügyészséggel. A büntető perek ellenére a kiadónak annyira jól mentek a dolgai, hogy 2008 februárjában a konkurens Electronic Arts két milliárd dolláros felvásárlási ajánlatott tett a Take-Two managementjének, ám ezt a vezetőség azonnal elutasította. Az EA nehezen fogadta ezt a döntést, és hivatalos levélben kérte a Take-Two vezetőségét az ajánlat elfogadására. A kiadó erre ismét nemet mondott, és egy hivatalos nyilatkozatban tette közzé, hogy miért utasította vissza az EA ajánlatát. A nyilatkozat szerint az EA által felajánlott összeg lealacsonyító a Take-Two Interactive. számára, és cseppet sem tükrözi a cég valódi értékét. Később (a nyilatkozat kibocsátása után nem sokkal) felajánlották, hogy a Grand Thetf Auto IV megjelenése után újra fontolóra veszik az ajánlatot. Ha az EA érdekeltséget szerzett volna a Take-Two vállalatban, akkor a kiadó sportjátékokat fejlesztő részlegét azonnal megszűntették volna (hogy ne legyen konkurenciája az EA Sports sorozatnak). Az ajánlat 2008. május 15-én érvényét vesztette, a két nagyvállalatnak végül nem sikerült megegyeznie.
A Take-Two piaci helyzete nem változott, és napjainkban is az egyik legnagyobb kiadók közé tartozik. Olyan játékokkal örvendeztettek meg bennünket, mint a BioShock, Elder Scolls IV: Oblivion, és hamarosan a nagysikerű Mafia játék folytatását is a kezünkbe vehetjük.







Krisztől

Mi jelent pontosan az a bizonyos HD Ready kifejezés?

A HD Ready logót 2005 januárjától vezette be az EICTA ***(1)***, hogy egységesítse a HD felbontások fogadására alkalmas televíziók kritériumait. A mai HD Ready készülékeknek egytől egyig a következőt feltételeknek kell megfelelniük:

1: legalább 720 soros függőleges fizikai felbontás
2: 16:9-es szélesképernyős képarány
3: legalább egy darab HDMI vagy DVI digitális bemeneti csatlakozó
4: legalább egy darab YPbPr/YUV/komponens analóg videó-bemenet
5: analóg és digitális csatlakozón keresztül egyaránt 720p (progresszív), valamint 1080i (váltottsoros) kompatibilitás
6: a fenti két formátumot mind a két csatlakozón át fogadja a készülék 50 és 60 Hz-en is
7: legalább egy darab HDCP kompatibilis digitális videó-bemenet

A fenti kikötések pedig a következők miatt nélkülözhetetlenek.

1: HD felbontásról úgy általában 720 sortól beszélünk. Fontos megjegyezni, hogy egy formátum legfontosabb tényezője minden esetben a függőleges felbontás, azaz a sorok száma. Nem véletlenül jelölnek a szórakoztató elektronikában minden formátumot a soraik számával, valamint a képmegjelenítés jellegével, azaz, hogy „i" (interlaced) vagy a „p" (progressive), amire az előző számban tértem ki hosszabban: 480i (NTSC), 576i (PAL), 480p (NTSC progresszív pásztázás), 576p (PAL progresszív pásztázás), 720p, 1080i, valamint 1080p.

2: Önmagában a 720 soros felbontás még nem, de kombinálva a szélesképernyős 16:9-es képaránnyal már garantálja a készülék, hogy egy High Definition anyag tényleg HD-ben is jelenjen meg a képernyőn, melyek már kivétel nélkül 16:9-esek, köszönhetően a modern formátumoknak (720p, 1080i és 1080p). ***(2-3)***



3: Míg a DVI már jóval előbb feltűnt elsősorban számítógépes használatban, a HDMI-t - mint korszerű csatlakozófelületet tömörítetlen audio/video adatfolyamok átvitelére - csak 2003 óta használják házimozis berkekben, azóta is töretlen sikerrel. Mivel annak idején még nem lehetett pontosan tudni, hogy melyik digitális csatlakozó fog jobban elterjedni, és egyben általános szabvánnyá válni, ezért pl. az első digitális képkimenettel rendelkező DVD lejátszóknál is voltak korai modellek, melyek csak DVI-vel (pl. Samsung), vagy csak HDMI-vel (pl. Pioneer) rendelkeztek, és később több gyártó mindkét csatlakozóval felszerelte HD készü-lékeit (pl. korai Samsung HD projektoros TV-k).



1 Az EICTA összesen 32 – közöttük 24 európai – ország nemzetközi elektronikai szövetségének, valamint 50 nagy európai, amerikai és japán vállalkozásának egyesülése. Az EICTA célja Európában a digitális, és azon belül a HDTV technológia minél gördülékenyebb elterjesztése.

2 Példának okáért, egy XGA fizikai felbontású, azaz 1024x768-as 4:3-as(!) monitor, illetve projektor még nem igazi HD, hiszen a 4:3-as képben megjelenített 16:9-es képen már csak a teljes sorfelbontás 75 %-a vonatkozik utóbbira, vagyis a 16:9-es anyag 768 helyett már csak 576 soros lesz, ami ugyebár nem éri el a 720-as HD kritériumot. Ahhoz minimum 1000 fizikai sorral kell rendelkeznie a 4:3-as képernyőknek, azaz pl. TFT monitoroknak, vagy számítógépes projektoroknak.

3 A '90-s évek óta egyre inkább elterjedt 16:9-es képarány lényegében egy átmenetet képez a kezdeti 4:3-as televíziós, és az '50-es évek óta bevezetett szélesvásznú mozik 2.35:1-es aránya között.

4 A ma már egyre korszerűbb verziójú – DVI-nél jóval kisebb - HDMI egyik legnagyobb előnye a DVI-vel szemben, hogy digitális hangot is képes továbbítani. Fontos ugyanakkor megjegyezni, hogy a DVI-n továbbítható digitális információ 100 %-ig kompatibilis HDMI-vel, így ha a két csatlakozó közé közvetlenül beszúrunk egy 5-10 ezer forintos DVI-HDMI konvertert, semmilyen jelveszteségünk sem lesz. Visszafelé ez már nem (mindig) igaz. Mind a DVI, mind pedig a HDMI képes egyaránt házimozis és számítógépes képinformációkat is továbbítani.



Az EICTA úgy találta biztosnak, ha mindkét digitális képbemenet lehetőségét engedélyezi. ***(4)***

4: Mivel a HD korszak elején még nem volt ennyire elterjedt a HDMI, mint általánosan egységes csatlakozófelület, ezért számos elektronikai eszközön, mint akár projektorokon, számítógépes kártyákon, DVD lejátszókon/felvevőkön stb., ha volt is HD támogatás, gyakran csak analóg, 3 (zöld, kék és piros) RCA-s komponens kábellel. Esetünkben kiváló példák erre az Xbox, illetve PS2, valamint az Xbox 360 első változatai, és egy HD megjelenítőtől elvárható, hogy ezeket a korábbi analóg HD forrásokat is képes legyen kezelni.

5: Nem nehéz belátni, hogy miért fontos mindkét kezdetben bevezetett HD formátum (720p és 1080i) támogatása, hiszen mind a mai napig vannak és lesznek is még bőven eltérések, hogy melyik forrás melyiket kezeli. A nem HD-Ready nyugati „HD projektoros TV-knél", melyek csak 1080i-t voltak képesek fogadni, pl. akadtak gondok a PS3 premierjénél, ugyanis 720p-s játékok, mint pl. a Resistance vagy Motorstorm az ilyen TV-ken csak 480p-re visszadobott felbontásban jelentek meg, nem kis fennhangot adva a problémának fórumokon.) ***(5-6)***



6: Az 50/60 Hz-es kompatibilitás sajnos nem csak képcsöves televízióinkon, hanem a HD korszakban is okozhat problémát, ha nem modern HD Ready TV-t használunk, hiszen itt is lehetnek eltérések a források között. Korábban az SD korszakban több hazai modellt is tévesen időtállónak tartottunk, csak mert rendelkezett részleges HD támogatással. ***(7-8)***

7: Az Intel által kifejlesztett kódrendszer HD anyagok másolásvédelmére lett létrehozva, főleg HD-DVD és Blu-ray lemezekhez, de alkalmazható műsorszórásnál is. Amennyiben nem támogatja a készülékünk csatlakozóin át, a HD anyagokat csupán csökkentett sorfelbontással, azaz 540p-ben élvezhetjük.

Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.



5 A 360 minden játéknál engedi a tetszőlegesen kiválasztott formátumot (480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p), de ez csak a gép skálázója által kilökött jel, ugyanis más kérdés, hogy tapasztalataim alapján a 360 játékok szinte mindegyike 720p-s formátumra lett „optimalizálva". Ez persze nem összekeverendő a „renderelt felbontás" fogalmával, mely mint sok mérés alapján már tapasztalhattuk, számtalan játék esetében még a 720p-t sem igazán használja ki.

6 Az 1080p, mint formátum, illetve az 1080p-s kompatibilitás csak 2007-től vált egységessé házimozis körökben, mely rendkívül hasznosnak bizonyult. Nem kell feltétlenül FULL HD fizikai felbontással bírnia egy készüléknek ahhoz, hogy egy remek skálázó esetén látszódjon a különbség 1080p-s, illetve 720p-s bemeneti jel között, ha a forrás natív 1080p (nem pedig felskálázott 720p).

7 Gondolok itt pl. néhány régebbi Samsung projekciós TV-re, vagy az akkoriban némi túlzással korszakalkotónak számító - és egyben EISA díjas - 1250 soros felbontású JVC DIST síkképcsöves televíziókra. 50 Hz-es 1080i-s kompatibilitásuk 2003 környékén példán felüli volt, jómagam is elámultam rajta, sőt álomtévéként tekintettem rá, de mint azt az előbbi pontnál is említettem, a csak 720p-s játékoknál semmire sem mennénk vele, és számos „csak 60 Hz kompatibilis" játékot, mint pl. a Dead or Alive 4-et pedig ugyanúgy SD-ben tolhatnánk rajta.

8 2008-tól minden HD Ready modellnél elterjedt az ún. 24p-s szolgáltatás, vagyis az 1920x1080-as bemeneti jel 24 Hz-en. Ennek előnye, hogy a mozifilmeket eredetileg 24 képkockás anyagként rögzítik, és ezt átalakítva lesz belőle 50 Hz-s, vagy 60 Hz-es változat, ellenben Bluray-en megtartják az eredeti formában is, ha pedig mind a lejátszó, mind pedig a megjelenítő képes a 24p-re, azaz az „1080p24"-re az még folyamatosabb, riccenésmentes mozgásábrázolást eredményez mozifilmeknél.

Earthworm Jim HD

Ár: 7.99£ / 800 MS Pont

Jim egy teljesen átlagos földigiliszta volt, mígnem egy szép napon, a fejére pottyant egy hiper-szuper űrruha. Ebbe belemászva azon nyomban átalakult, és óriási erőre tett szert. Hamarosan megtudta, hogy ezt az öltözéket eredetileg gonosz célokra akarták felhasználni, ezért úgy döntött, hogy a világ megmentésére, pontosabban egy elrabolt hercegnő segítségére siet. Nagyjából így lehet összefoglalni röviden, a több mint 15 éve megjelent Earthworm Jim bizarr történetét, amelynek felújított változata nemrégiben jelent meg újra, letölthető formában.



Ez a fura sztori azért remélem nem fog senkit elriasztani az instant hőssé vált giliszta kalandjaitól, mert mögötte valójában egy igen egyszerű felépítésű 2D-s akció-platform játék van jelen; viszont semmi több. Arról van szó, hogy a programot ugyan a mai ízlésünkhöz szabva szépen kicsinosították, de a lényegi játékmenethez nem nyúltak hozzá, és ez nem feltétlenül volt jó döntés. Igaz, hogy nagyszerű érzés nosztalgiázni, látni a kis hős megmosolyogtató, rajzfilmszerű animációit, mikor mondjuk a fejét ostorként használja, de mivel a lényegi változtatások elmaradtak, többször is előfordult, hogy eltévedtem vagy szimplán túl nehéz volt egy-egy szakasz (azért a korrektség kedvéért hozzátenném, hogy lehet nehézségi fokot választani). A játék ráadásul rövid is, komótosan haladva 3-4 óra alatt végigjátszható, de külön trófea / achievement jár azért, ha 50 perc alatt teljesítitek, az elejétől a végéig. Annyi újdonság azért van, hogy offline és online is játszható, többjátékos mód került a programba.



A varjak, a becsavarodott kutyák és a többi meglepő, megszokottnak egyáltalán nem nevezhető ellenfél továbbra is üdítően hat, de a velük való harc maximum csak nosztalgikus érzéseket fog bennünk kelteni, igazi kihívást nem jelentenek, és ez az, amiért Jim kalandjait nem tudom nyugodt szívvel ajánlani azoknak, akik most ismerkednének meg, ezzel az egyébként nem mindennapi játékkal.



PlayStation Network · XBOX LIVE arcade

EmThor

DeathSpank

Ár: 9.99£ / 1200 MS Pont



Ha a DeathSpank-et röviden kellene bemutatnom, akkor azt tudnám mondani róla, hogy olyan, mintha a Monkey Island-et a Diablo-val keresztezték volna. A mókás történet szerint, hősünk egy nagyhatalmú ősi ereklyét kutat, amelyet egyszerűen csak úgy hívnak, hogy az Ereklye. A játék elején rögtön találkozunk majd egy zilált boszorkánnyal, s vele viccesebbnél viccesebb párbeszéd opciók közül választva tudjuk majd a célunk elérése felé vezető 8-10 órás kaland kezdeti lépéseit megtenni: ami



első körben csirke-ajkak begyűjtése lesz (ajkak nélkül pedig még a csirkék sem tudnak fütyülni – a játék abszurd humora szerint). Ilyen és ehhez hasonló fő- és mellékküldetések nyomán fogjuk bejárni, a klasszikusnak tehát közel sem nevezhető, Tim Burton filmjeit idéző 3D-s környezetet, amelyet érdekes módon 2D-s díszletekkel rendeztek be, teljesen egyedi hatást érve el ezzel.

A már-már szürreálisnak ható erdők és mezők misztikus világát nem kevésbé furcsa lények töltik meg élettel: gyilkos unikornisok és csontvázharcosok állják majd utunkat, őket kell mágiával (tűzeső, mini fekete lyuk, stb.), különféle kardokkal, nyílpuskákkal és ezeknél még rendhagyóbb fegyverekkel jobb létre szenderítenünk, mint amilyen pl. a csirkeágyú. Ezek a gyilkoló szerszámok a legyőzött ellenfelekből esnek majd ki, s gyarapítják hátizsákunk készleteit. A harci eszközöket a négy fő gomb egyikére „programozhatjuk", így ízlésünknek megfelelően tudjuk majd a vég nélkül ránk törőket elintézni (akár négy kardot váltogatva), gyógyitalt pedig a d-pad használatával ihatunk. A szintlépés sem a megszokott módon, hanem hős-kártyákkal történik. Ezekből egyszerre csak egy pár lehet aktív, szóval megfelelő módon kell összeválogatni azokat: amíg valamelyik plusz támadást ad, addig a másiktól mondjuk gyorsabban tudunk mozogni. Többjátékos mód kizárólag csak egy második kontroller bekapcsolása után lesz elérhető, Sparkles a varázsló személyében. Egyéb netes opció nem került a programba.

Összességében tehát egy igazán megkapó, tartalmas szórakozást nyújtó programmal gyarapíthatjátok a gyűjteményeteket, ha úgy döntötök, hogy DeathSpank-kel az Ereklye megkeresésére indultok!



PlayStation Network · XBOX LIVE arcade

EmThor

Ár: 7.99£ / 1200 MS Pont

Scott Pilgrim vs. The World: The Game

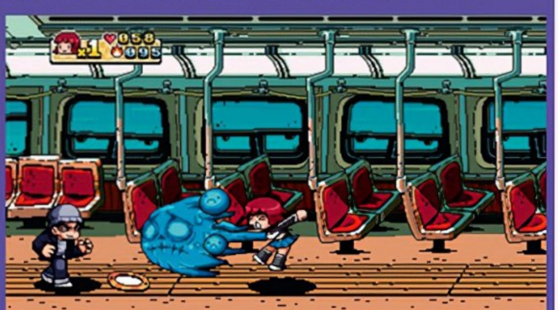


Legutóbbi számunkban már megismerkedhettetek a Scott Pilgrim nevével fémjelzett kulturális jelenséggel, most pedig a mozifilm megjelenése kapcsán kiadott játékot fogjuk górcső alá venni. Különlegessége abban rejlik, hogy teljes mértékben úgy fest, mintha az 1990-es évek elejére utaztunk volna vissza az időben: grafikailag a 8- ill. 16 bites korszak beat'em up stílusú játékait idézi, mint amilyen pl. a Teenage Mutant Ninja Turtles vagy a Streets of Rage volt. Az igen rövid intróból megtudhatjuk, hogy Scott szíve olthatatlan szerelemre lobban Ramona Flowers iránt, de ki tudja miért, megjelennek az ex-barátok (mind a heten!), és ők lesznek a tulajdonképpeni főellenfelek, akikkel majd meg kell küzdenünk a pályák végén. Ezek felépítése szintén a régi időknek megfelelő: balról-jobbra haladva kell tárgyakat felvéve, pár egyszerű ütés-rúgás fajtát kombinálva előre haladnunk és leverni mindenkit, aki szembe jön. A minimális szintű szerepjátékos elem annyiban nyilvánul meg, hogy 16 szinten keresztül lehet fejlődni, amitől egyre több lesz az életerőnk. Erre érdemes odafigyelni, mert a játék viszonylag nehéz, a túl sok ellenféllel meggyűlhet a bajunk. Ilyenkor érdemes visszamenni egy korábbi pályára még „tápolni" egy kicsit.



A pixeles grafika HD felbontásban nem néz ki rosszul (akik amúgy is bírják az ilyesmit, ezt egyenesen imádni fogják), a zenék pedig szintúgy a korszakra jellemző „prüntyögős" dallamok; igaz ami igaz én fél óra után a falat kapartam tőle, de ez teljes mértékben egyéni ízlés dolga. Szavatosságát tekintve cirka hat órányi folyamatos verekedésre számíthattok, ez az idő pedig attól függően nő vagy csökken, hogy egyedül vagy esetleg offline, kooperatív módban (max. 4 fő) vágtok-e neki a jó értelemben vett retro „őrületnek".

A játékot tehát nyugodt lelkiismerettel csak annak a szűk rétegnek tudom ajánlani, akik szeretnek nosztalgiázni, nem taszítja őket ez a régies kidolgozás, és talán még némi közösséget is tudnak vállalni a főhős, Scott Pilgrim figurájával.





PLAYSTATION Network · XBOX LIVE arcade

EmThor

Ár: 3.99£

The Mystery of the Crystal Portal

A Mystery of the Crystal Portal című Minis játékban egy Nicole Rankwist nevű hölgyet fogunk alakítani. Ő egy fiatal újságíró az 1920-as évekből, és eltűnt apját keresi, akinek egy nagy régészeti feltárás után veszett nyoma. Nicole, apja lakásán megtalálja annak naplóját, és az így megszerzett információk birtokában a nyomába ered. A világ hat, egymástól jól elkülönült táján kell számtalan fejtörőt megoldanunk, hogy fényt derítsünk az érdekes történet részleteire, ami engem hangulatában egy kicsit az Indiana Jones filmek-re emlékeztetett. Megjegyezném, ilyen téren azért túl sokat nem érdemes ebben az árkategóriában várni tőle, mert nem ezen van a hangsúly, de legalább odafigyeltek a körítésre, ezért mindenképpen említést érdemel.

A játékot elkezdve, minden pályán néhány igen részletesen kidolgozott helyszínt fogunk bejárni, és ezeken kell az analóg karral a kurzort irányítva, megtalálni az elrejtett tárgyakat. Minden alkalommal először egy kulcsfontosságú dolgot kell fellelni (úgy lehet megismerni, hogy megváltozik felette a mutató), majd ez után válik elérhetővé az a lista, amin a többi begyűjtendő cucc sziluettje szerepel. Ezek néhány esetben úgy el vannak rejtve, hogy csak egy kis részük látszik majd, de ne adjátok fel. Amennyiben mégis elakadnátok, a beépített segítő rendszertől tudtok segítséget kérni a továbbjutáshoz. Ha minden megvan, akkor jöhet a következő feladvány, avagy nyom.



A zenék sajnos nem túl változatosak, és 3-4 óra alatt végig is lehet tolni a Crystal Protal-t, ami Minis viszonylatban azért nem rossz. Újrajátszásról viszont nem igazán lehet beszélni, mert új játékot indítva is ugyanazokkal a feladatokkal fogunk szembe nézni, mint első alakalommal. Természetesen nem ez legjobb játék PSN/PSP-re, de feltétlenül hiánypótló mű – ha bírod a stílust, akkor szerezd be: érdemes!



PLAYSTATION Network

EmThor

Ár: 1200 MS Pont

LIMBO

Új csillag tűnt fel a Live Arcade egén Limbo címmel, a fiatal dán Playdead bemutatkozó csemetéjeként. Ismeretlen fiú elveszve a sötét kietlenben, nekivág egy hatalmas veszélyes kalandnak. Klasszikus 2D-s scrollozós platformer, mégis valami egészen egyedi kivitelben. A jellegzetesen homályos fekete-fehér grafika puritánsága ellenére is szinte már művészien realisztikus atmoszférát kölcsönöz az egész játéknak, hála többek között a remek fizikának



is, melyre megannyi kreatív logikai feladvány épül. A mai időkben talán már hihetetlen, mégis egy fénylő szempárocska láthatóan képes nagyobb hatást elérni, mint akár egy scannelt arc, minden a stílus varázsán múlik. Hasonlóan váltakozó homályos effektekkel a Silent Hill-ben, vagy a Fatal Frame-ben találkoztam eddig, de az animációk mindamellett rendkívül folyamatosak és részletesek, így hatalmas élvezettel mélyülünk bele az újabbnál újabb feladványok megoldásába, melyek a klasszikus „tanuld magad" elven progresszívan nehezülnek, oktatva általa a játékost. A sűrű rengetegben ébredve indulunk neki kalandjainknak,

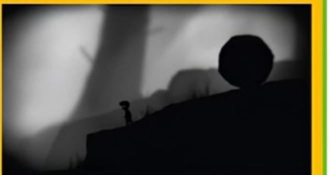


átverekedve magunkat a kihalt városon, majd túljutva a gyártelepen. Kezdetben szimpla ugrabugrával, és tárgyak húzogatásával melegítünk, majd később hatalmas szörnyekkel küzdhetünk, és idővel egyre összetettebb feladványokkal találkozunk, ahol mind az ügyességünk, mind pedig a logikánk



igénybevételére hatalmas hangsúlyt fektettek. Átlag egy-két percenként botlunk valami új rejtélybe, és egyre inkább rájövünk, hogy a megoldás sosem az, mint ami elsőre látszik. 1200 pontért egy szűk 4-5 órás kaland elsőre talán nem hangzik túl kecsegtetően, ráadásul nem sok minden sarkall

egy újbóli végigjátszásra. Ennek ellenére vétek lenne bárkinek is kihagyni ezt a gyöngyszemet, árkádrajongóknak pláne, hiszen minden perce igazi élvezet.



XBOX LIVE arcade

Krisz

Ár: 1200 MS Pont

Hydro Thunder Hurricane

A Hydro Thunder már klasszikus játéktermi címnek számít repesztő speedboat versenyeivel, és annak idején tiszteletét tette Dreamcast-en, PlayStation-ön és N64-en is. A DC verzióval még direkt volt szerencsém játszani is, de ki tudja miért, valahogy nem



fogott meg anno igazán, pedig most elnézve a 10 évvel ezelőtti értékeléseket, és visszanézve néhány Youtube videót, egész kellemes szórakozásnak tűnik. A



hivatalos folytatás mindenesetre már néhány perc után belopta magát a szívembe, és ironikus módon pont a DC-s időket juttatta eszembe, hiszen ritkán látni ilyen jellegzetesen színes ízig-vérig játéktermi versenyt. Ne felejtsük, hogy „szimpla" XBLA címről van ugyan szó, ennek ellenére még látványban sem kell „nagy" HD játékokkal szemben igazán szégyenkeznie, de pl. egy Wipeout HD még egy kategóriával előrébb jár. Nyolc különböző pályát kínálnak nekünk, ami már elsőre is teljesen korrekt ilyen stílusban, és rendre mind gyönyörűen



változatosak a hatalmas kanyonokon át a színes városi csatornákig, teletömve látványos árkádelemekkel. A versenyek megnyerése során szerzett kreditpontokkal nyithatjuk meg őket,



csakúgy, mint a 9 különböző speedboat típust, illetve a különféle játékmódokat. A szimpla futamokon túl találunk ugyanis két ügyességi feladatot is, a szlalomozást (azaz precíz vezetéssel kapuk követése), valamint az akadálypálya (robbanó hordók kerülgetése), a bajnokságok pedig különféle stílusú versenyek egyvelege. A sebesség, az irányítás és a hangulat az első percektől megfogott, külön feldobva a jellegzetes játéktermi hangokkal, illetve a dumákat lökő kommentátorral. A különböző power-upok, nitrók, és gyakori brutális nagy ugratók egy remek árkádversenyt eredményeznek, 15 gépi ellenféllel, illetve Live-on 7 másik játékossal szemben, de osztott képernyőn is tolhatjuk 4-en. Sajnos ez is 1200 pontba kóstál, de a stílus rajongóinak kiváló vétel.

XBOX LIVE arcade

Krisz

Ár: 1200 MS Pont

Castlevania Harmony of Despair

A Microsoft „Summer of Arcade" eseményét nem véletlenül kísérik figyelemmel évről évre árkádjátékosok milliói, hiszen ebben az időszakban jelennek meg az év talán legnevesebb XBLA címei, idén kedveskedve egyben a Castlevania sorozat rajongóinak is, hogy egy újabb fejezettel bővüljön a neves széria. A Harmony of Despair eredeti 2D-s pixeles retro stílusban látogat el hozzánk, tele vámpírokkal, csontvázakkal, és más rémséges szörnyekkel. Mélyebb háttérsztori híján egyenesen a kalandok közepébe csöppenünk, ahol öt hőssel kell labirintusokon átverekednünk magunkat elpusztítva a gonosz kastélyokat. A stílusos menürendszeren, és a látványos „könyvlapozgató" pályatöltésen túljutva már nem csak a klasszikus oldalra scrollozós megoldással találjuk szembe magunkat. A teljes térkép megnyílik a képernyőn, méghozzá egyedi módon az egész kastélyt belátva – hősünkkel miniatűrben –, és innen zoomolhatunk tetszőlegesen ki és be, amennyiben így kellemesebb. A túljutáshoz jó néhány kapcsolós feladványt kell megoldanunk, kismillió kreatúrát legyőznünk, és rengeteg csapdán átverekednünk magunkat, ahol a nehézségi szint sokkal inkább a veterán játékosoknak kedvez. Checkpointokkal sajnos nem fogunk találkozni, ráadásul a pályák időre teljesítendőek, így az egész csak egy dinamikus betanult rutinnal kivitelezhető, viszont cserébe a végigjátszás felvehető, és videóként feltölthető Live-ra. Életerőt lehet ugyan valamennyire növelni, de mire eljutunk a boss-okhoz, jócskán megfogyatkozik. Éppen ezért az elsőre kevésnek tűnő 6 térkép sem olyan szerény, ha a teljes játékidőt nézzük. További jó pont az online co-op mód lehetősége, ahol összesen 6-an eshetünk neki egy-egy térképnek, egymást segítve, ha valaki elesne (hiányzó checkpoint pótlása), ám mivel a rejtvények csak együtt oldhatóak meg, ezért ennek a módnak kizárólag összehangolt csapatmunkával érdemes nekivágni. A Survival multi mód szörnykaszabolós rendszere már jóval szimplább, de annyival egyhangúbb is. Hardcore rajongóknak kellemes kihívás 1200 pontért, a többiek inkább csak demóban próbálják.







PSN-en a játék megjelenése tervbe van véve.



XBOX LIVE arcade

Krisz

Ár: 1200 MS Pont

Monday Night Combat



Egyre komolyabb árkádfelhozatallal nézünk szembe itt a nyári kínálatban, mintha egy egész generációt ugrottunk volna az eddigi – javarészt – egyszerűbb retro jellegű 2D-s fejlesztésekhez képest, és ahogy nézem a Monday Night Combattal még koránt sincs vége a dömpingnek. A kirklandi csapat futurisztikus „sportjátéka" kicsit máshogy értelmezi a test-test elleni küzdelmet, méghozzá fegyveres küzdelmekkel egy többszintű hatalmas arénában. Kezdetben robotok ellen, majd gépi, illetve természetesen akár online játékosok elleni harcokban is, különböző power-upokat, valamint speciális védelmi lövegtornyokat használva. Utóbbit, valamint saját egyedi képességeink továbbfejlesztését a harcok során begyűjthető sok-sok lóvéval finanszírozhatjuk. Magát a harcot persze bonyolíthatják is különböző zsákmányoló, illetve védelmező aljátékmódokkal is, melyekhez hasonlót talán már ma is kezdhetünk látni nyugati csatornákon különböző eszement vetélkedőkben, na persze még korántsem ilyen durva szinten. A brutkóbb téma ellenére az egész cuccot komolytalan, sőt inkább vicces képregényes, enyhén cell shaded jelleggel prezentálják, valahol a Team Fortress nyomdokaiban haladva, és ahhoz hasonlóan itt is különböző kasztokra lettek osztva a játékosok. A harcok hangulatát alapból meghatározza a pörgős tempó, és a jól kezelhető dinamikus irányítás, mégis nagyban növelik a különböző extra opciók, úgymint tuningolások, és a támadásoknál/védekezéseknél bevethető támogatások, mint a lövegtornyok, illetve droidok. A kommentátornak és a különböző bejátszásoknak köszönhetően pedig tényleg egy igazi TV-s vetélkedőben érezhetjük magunkat. Az 1200 pontos vásárlás előtt azonban alaposan vesézzük ki a demót, hogy mennyire fekszik nekünk az egyedi téma, mindamellett nagyon is megéri az árát, már csak a 12 fős online mód miatt is, mely barátokkal begyakorolva kifejezetten hangulatos csapatküzdelmeket eredményez az arénában.







XBOX LIVE arcade

Krisz

Szollár Gergővel

RIZE (2005)



Az utcai táncolós filmek népszerűségét híven jelzi, hogy idén a zsáner legújabb darabjai már 3D-ben mutatják, ahogy a srácok és lányok az össznépi denszelés közben mintegy mellékesen elérik az általában nem túlságosan komplikált céljukat (jópasi/jócsaj/balettiskola/pénz anyuka szemműtétjére). A fenti leírás által képviselt csöpögő modern Hamupipőke meséktől a lehető legtávolabb esik a most tárgyalásra kerülő 2005-ös David LaChapelle alkotás. Az elismert fotós/videoklipes művész meglepő szociális érzékenységről tesz tanúbizonyságot, ugyanis a magukat rendre könnyedebb műfajokban kipróbáló pályatársaival ellentétben egy kőkemény dokumentumfilmmel kezdte meg nagyvásznas karrierjét.

A Sundance filmfesztiválon debütált Rize nem tököl sokat és villámgyorsan felvázolja a Los Angeles-i nyomornegyedek legfontosabb törvényét: „Két lehetőséged van: vagy bűnöző leszel vagy halott." A harmadik alternatíva a tánc, aminek persze rengeteg ágazata van: a Clown Dance például az Amerikában népszerű szülinapra bohócrendelő hagyomány felturbózása hip-hoppal és akrobatikus elemekkel. Nem mondom, először kicsit furcsa látni, ahogy buggyos gatyában, szivárványszín afro-parókában kifestett arcú felnőttek bombázzák a közönséget elképesztő mozgáskultúrájukkal, de ha jobban belegondolunk, a gyereksereg és a szomszédság bevonásával igazi közösségi élménnyé fejlődő össznépi táncolás sokkal kreatívabb és szórakoztatóbb módja a szabadidő eltöltésének, mint a hagyományos „hasraeső" műsorok bámulása.

Rize (2005)
Műfaj: Táncfilm
Rendező David LaChapelle
Szereplő: Larry Berry, Tommy The Clown, La Nina, Miss Prissy,
DVD Forgalmazó: Budapest Film

Ahogy az efféle „bohóckodás" felfutott, rengeteg másik bohóccsoport jelent meg. Hogy tovább bonyolítsuk a dolgokat, a csoportokból kivált tagok továbbfejlesztették a mozgásokat, és kialakult a Krump néven ismertté vált utcai táncstílus, melynek főbb ismertetőjegyei közé tartozik a



végtagok és a test brutális tempóban való vertikális és horizontális irányú mozgatása (kb. itt értettem meg, a készítők miért érezték szükségét kiírni a film elején, hogy a jeleneteket normál sebességű kamerával vették fel és az utómunka során sem gyorsították fel a képkockákat). Ez a stílus meglehetően agresszív, vagy legalábbis erősen kompetitív, hiszen a cél a legtutibb mozdulatokat bemutatva a flaszter fredaszterjévé válni.

Az egészen elképesztő táncbetétek mellett főként interjúkból és élethelyzetek bemutatásából épül fel a Rize: lesz itt féltékenység, rivalizálás, barátságok, valamint közös sírások és nevetések, melyeket a kamera végig kíméletlenül rögzít. Rossz kezekben ez a film könnyen átléphetett volna a giccshatáron, de LaChapelle kihagyva a nagy egymásnak borulásokat, inkább egy tárgyilagos, ám egyben bizakodó képet fest a nyomornegyedekből való (igen kis számban sikeres) kitörési kísérletekről. A szereplők a sorsuk alakításában aktív szerepet vállaló kivételesen tehetséges emberek, akik bátran dacolnak az előítéletekkel és az eléjük gördülő akadályokkal. Mindezt teszik olyan természetességgel, hogy előbb-utóbb a hip-hop és a tánc iránt közömbös néző is ütemesen fognak bólogatni a zenére, valamint azért szorítanak, hogy az összes jelenlévő elérje kitűzött célját – és azt hiszem ez a legnagyobb dicséret, amit egy, a mi földrészünkön még hírből se ismert szubzsánerről szóló dokumentumfilmről el lehet mondani.

Szabó Győző: Supertravel



Be kell vallanom, soha nem voltam túlzottan nagy rajongója az utazási könyveknek. Persze nem mondom, néha poén átlapozni egy-egy igényes kiadványt az unalmasabb ismerősöknél töltött látogatások alkalmával, de az A4-es képeken mutogatott nagyfelbontású vízeséseket ábrázoló fotók hosszú távon nem igen tudnak lekötni, nem is beszélve a lehető legtárgyilagosabb szövegről, ami általában szinte már tankönyvekbe illő stílusban darálja a helyek, évszámok és fejek monoton kavalkádját. Ezen felül Szabó Győző színművészt sem kedvelem különösebben…

Hogy akkor miért vettem meg az említett *aktor* **Supertravel** címre hallgató útikönyvét, az még előttem sem teljesen világos. Valószínűleg szerepet játszhatott benne a borító, melyre egy régi Super 8-as videó-felvevő masina van rajzolva, a „régi mesekönyv zöld" színű belsőre pedig ugyanez a minta van középre belenyomva feketével. Dizájnos, igényes, retró. A könyv egy Pogues idézettel nyit: „I'm a Man You Don't Meet Every Day", alatta pedig az ajánlás: „Hallgasd, és egy centivel közelebb kerülsz hozzám". Ez jó lesz, érzem...

Szabó Győző : Supertravel (2009)
Kiadó: Athenaeum
Műfaj: Alternatív útikönyv

Kína bemérve, célpont: Hong Kong. Az első oldalon mindenféle képek mozaikba rendezve, középen egy hatalmas stilizált disznófej. Tetszik. Egészen a német reptértől kezdve követhetjük nyomon a kalandorok útját, a hangnem a megszokottnál jóval kötetlenebb, Győző már az első oldalon lepacsizik az olvasóval és úgy meséli el illetve kommentálja az eseményeket, mintha csak egy sör mellett ülne legjobb haverjaival. A stílus ehhez mérten vicces, kellemes, közvetlen, egyszóval kicsit olyan mintha én írtam volna, bár azért annál egy leheletnyivel kevésbé ihletett... A helyszínek kötelező látnivalóinak ismertetése mellett/helyett betekintést kapunk a meglátogatott országok lakóinak életébe is: kis kocsmák, eldugott éttermek, helyi különlegességek, szembirizgátor, -ilyesmikkel nagy valószínűséggel nem találkozhatsz egy átlagos útikönyvben. Képek is vannak persze, jelenlétük felettébb hangsúlyos (vízesés nincs), viszont szimpatikus módon sok a hozzájuk kapcsolt sztori és jópofa képaláírás, néha nem is érthető pontosan miért fotóztak le egy krómacél liftgombot, amíg az ember nem olvassa el mellé a szöveget. Kína mellett Makaó, Montenegró, Albánia, Korzika, Marokkó és Ghána kerül terítékre, sőt a könyvhöz jár egy DVD is, melyen négy mini mozi került fel a meglátogatott helyekről. Persze Győző ezekbe is belevitte egyéniségét, a kínai epizód a hetvenes évek japán kémfilmjeinek stílusában van elkészítve egészen lenyűgöző üldözéses jelenetekkel, Korzikán pedig mintha csak az egyik Daft Punk tag nyaralását követnénk (félmeztelen csávó bukósisakkal a fején a strandon). A filmekhez kellemes, mindig az éppen meglátogatott helyszínhez illő zenék járnak, így téve teljessé a Supertravel által kínált élményt.
Zárszóként mi mást is írhatnék, mint a könyv végén található használati utasítást: Olvasd el a könyvet. Nézd meg a filmeket. Utazz sokat, ha teheted.



Generation Dubstep

Bármennyire is próbáltam magam távol tartani a komplett zenei szaksajtó, ill. bloggerek által óriási méretűre hájpolt dubstep lufitól, nagyon úgy tűnik, hogy 2010-ben ez lesz az év legfontosabb hangzása. Aki nem ismerné még a műfajt, ne csüggedjen, mert a pontos definíció meghatározása még a nagyokosokat is megizzasztja. Azért megpróbálom én is, lesz ami lesz: képzeljetek el a hip-hopnál valamivel lassabb ütemet, nagyon (nagyon-nagyon) sok basszust, és még annál is több torzítás effektet – és nagyjából meg is kapjuk a lényeget. Persze ezek csak az alapok, mert elvileg lehet gyorsabb is az alapütem, hallottam már például hogy egy drum & bass elemekkel erősen operáló számra húzták rá a jelzőt, sőt talán éppen a viszonylagos behatárolhatatlanság és a rengeteg hatást magába olvasztó természete miatt lesz izgalmas a kérészéletű 2-Step (vagy UK Garage, ha úgy jobban tetszik) vadhajtásaiból kialakult műfaj.



Furcsamód bár hiába beszélt már tavaly is mindenki a dubstepről, az első nagyobb embercsoportot megcélzó gyűjteményes lemez csak idén landolt a boltok polcain. A különféle pehelysúlyú tinglitangli dance válogatásokra szakosodott UMTV kiadó július végén támadta be a piacot a Generation Dubstep c. dupla cédével, melynek már a lemez mellé csapott press release-ben olvasható öndefiníciója is nyilvánvalóvá teszi, hogy itt most a műfaj legkönnyebben befogadható darabjaiból kapunk egy csokorra valót.

Gyakorlatban ez azt jelenti, hogy egyrészt megkapjuk az olyan kötelező neveket, mint Skream, Rusko, Chase & Status, Sub Focus vagy Benga, mellettük pedig (mivel nyilván a masszív üzleti siker lebeghetett a kompilátorok lelki szemei előtt) teleszórták a tracklistát jól csengő ám stílusidegen artistával, akiket aztán jól szétremixeltek, hogy beleilljenek a sormintába. Az igen impresszív névsoron végigtekintve a kurrens IndiePopDance szcéna legnagyobb nevei vigyorognak vissza ránk. Többek között képviselteti magát Robyn, La Roux, az Audio Bullys, Kesha, Little Boots, a Prodigy, Calvin Harris, Kelis, a Simian Mobile Disco és Rihanna. A két mixeletlen CD 34 dala összességében remekül sikerült és az előadók jól ismert dalainak dekonstrukciója, majd újbóli összerakása néhol az eredeti verziót meghaladó eredménnyel járt.

Mivel idáig hallom a hárdkór DS rajongók méltatlankodását, sietve megjegyezném, hogy Generation Dubstep bár a műfajjal való ismerkedéshez remek társ lehet, csak a zsáner egy igen kis szeletét mutatja be és ha ezek a könnyedebb és (szigorúan idézőelbe téve) „vidámabb" darabok tetszettek érdemes továbbmenni a komolyabb alkotások irányába. Mire ezeket a sorokat olvassátok meg is jelent a vadiúj Skream album. Például.

Generation Dubstep
Műfaj: Dubstep
Kiadó: UMTV

Szellemíró - The Ghost Writer (2010)

Szellemírónak hívják azon szorgos méhecskéket, akik kevésbé tehetséges, ámde annál híresebb társaik visszaemlékezéseit rázzák élvezhető formába. Magyarul, ha elolvasod XYZ zenész/színész/politikus önéletrajzát, nagy valószínűséggel a borítón feszítő személy gondolatai egy belül fel sem tüntetett írón át öltenek formát.

Roman Polanski Ezüst Medve díjas (a legjobb rendezésért szórják a berlini filmfesztiválon) új filmjének főszerepére egy ilyen szürke háttérfigurát tolt, akinek a közutálatnak örvendő Adam Lang nevű angol ex-miniszterelnök memoárját kéne átírnia egy hónap alatt, miután a munkakört korábban betöltő elődje rejtélyes balesetet szenvedett. A szoros határidő azonban csupán egy az aggodalomra okot adó körülmények közül. Nem nevesített főszereplőnk azonban a könnyű (és sok) pénz reményében nekiugrik a pocsék minőségű kézirat csiszolásának, és közben akarata ellenére belekeveredik a roppant népszerűtlen politikus körüli magánéleti és szakmai játszmák közepébe. Ha ez még nem volna elég a jóból, idő közben felmerül a gyanú, hogy Lang még hivatali idejében terroristagyanús brit állampolgárokat adott át a CIA embereinek információszerzésre (= kínzásra)...

Polanskira igencsak ráfért már ez a film, hiszen a rendező az utóbbi években egy gyengécske Twist Olivér variációt leszámítva csupán az ősrégi kiskorú/nem kiskorú botrány újbóli fellángolása miatt került reflektorfénybe. Az eset körüli cécó Lang média általi meghurcolása által konkrétan meg is jelenik a filmben, de még ennél is látványosabb a Tony Blair párhuzam (amerika-barát politikával nyomuló ex-miniszterelnök ugye...), bár ez a végeredmény szempontjából teljesen lényegtelen. Ami számít, hogy a mester ismét régi formájában tündököl, és bár a Szellemíró nem éri el a klasszikus (saját) alkotások színvonalát, még mindig erre a cuccra legérdemesebb rádobni 1000+ forintot az idei nyár mozgóképkínálatából. Persze fennáll az esélye annak, hogy videoklipek gyorsaságát imitáló sebességgel összevágott, popcornokon nevelkedettek számára unalmasnak fog hatni az események eleinte visszafogottan csordogáló menete, mivel az első órában a cselekmény előremozdítása helyett inkább a szereplő viszonyrendszerének elmélyítése kerül középpontba, de éppen ettől lesznek a karakterek emberiek és szerethetők. Amikor aztán beindul a nyomozás, hirtelen egyre másra kapja a néző az újabb és újabb inputokat, mely hatására szépen elkezd kattogni az agy és a kivételesen ötletesre sikeredett záró jelentig nem is áll le. Az árulások, hazugságok és múltban rejtő titkok által körülhatárolt sztori bár túl sok újat nem igen tud mondani a témában, de ahogy hullámvasútra is csak felül újra és újra az ember, hiába ismeri a sínpálya összes centiméterét, úgy a thrillerek esetében is megunhatatlan élmény találgatni, hogy az előle beprogramozott GPS vajon hová vezeti majd el az Ewan McGregor által alakított főhőst. A srác egyébként még mindig jól adja az eseményekbe véletlenül keveredő, szimpatikus kisembert, Pierce Brosnan szokásosan sármos, Kim Cattrall hűvös, akár egy jéghegy, Olivia Williams pedig agyas és romlott egyszerre. Mindenki csúcsformában van (a rendezővel együtt), így a műfajt kedvelők az izzasztó hőség/hideg zivatarok elől bátran bemenekülhetnek az egyik vetítésre, ha egy kis intellektuális izgalomra vágynak.



Szellemíró - The Ghost Writer (2010)
Műfaj: Politikai Thriller
Rendező Roman Polanski
Szereplő: Ewan McGregor, Pierce Brosnan, Olivia Williams, Kim Cattrall
Forgalmazó: Fórum Hungary

Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén 2

E rovat előző felvonásában a pénzbedobós gépekre írt programok történetének pár olyan fontosabb állomásával foglalkoztam, mely címek valamiben úttörőnek, sőt meghatározónak macskakörmözhetők. Igyekeztem a hírességek laza bemutatásán túl olyan érdekes, talán nem mindenhol olvasható információkkal is szolgálni, melyek – reményeim szerint – segítik jobban megismerni e gyönyörű hobbi, a videojátékozás történelmét. A folytatásban hasonló irányban haladok tovább, bár a válogatás ha lehet még csapongóbb, még szubjektívebb, még színesebb lesz.

A játéktermi, arcade stuffok zsánere egyszerre kapcsolódik nagyon szorosan és nagyon lazán az otthoni szórakoztatásra kitalált konzolos szoftverek családjához. A két kategória szétválaszthatatlan hasonlatosságok és alapjaiban eltérő különbségek sokaságával jellemezhető, mely utóbbi nézőpont egyik legfontosabbika a megszerzett sikerélmény minőségéről szól. Alap dolog, gondolj csak bele: a konzolos/számítógépes játékok tulajdonképpen „megölték" az árkád masinákat, hisz kvázi ingyen kínálták – majdnem –ugyanazt az élményt. Vagyis, pontosabban fogalmazva, ugyanazt a játékélményt. Egy dolgot azonban nem tudtak, a mai napig sem tudnak, sőt, egyre kevésbé akarnak átadni velük: az arcade stuffokban elérhető végcélhoz vezető út rögösségét, aminek minden egyes buktatója csak édesíti a siker ízét. Miért? Mert ameddig egy élet/menet/kör elvesztése a játékteremben pénzbe kerül, és így minden hiba a zsebed/pénztárcád kárára megy, addig otthon számtalanszor próbálkozhatsz, mondhatni ingyen. Ráadásul a legtöbb esetben emellé még nem is nehezítik meg a dolgod az otthoni konzolos anyagok fejlesztői…

1992 Title Fight

A játékterembe járó közönség egy rétege soha nem rekordokat akart dönteni, vagy kommandós/tudományos-fantasztikus lövöldékbe oltott világmegmentéseket végigvinni. Ők bizony szórakozni akartak, amire kiváló alkalmat biztosítottak a testmozgást is az élménybe bevonó kabinetek. A SEGA jegyezte Title Fight ezt nyújtotta, méghozzá egy igazi férfias küzdősport, a boksz megjelenítésével.

A „sziámi ikernek" csúfolt gépvariáció két különálló, egymáshoz képest kb. 45 fokban elfordított, középen „összenőtt" kabinetből állt. A boksz ring piros és kék sarkát illusztráló, ennek megfelelően színezett oldalakon különleges joystickek kaptak helyet, melyekbe belenyúlt a player, mint egy kesztyűbe, majd a karokat vadul rángatva oszthatta az ütéseket a képernyőn vele szemben elhelyezkedő riválisára. Ma már talán







komikusnak hat, hogy a program nem volt teljesen „FPS" nézetű, hanem inkább egy fura „TPS" (persze lövöldözés nélkül), hisz a saját figura helyzetét csak egy zöldes sziluett jelezte – azért, hogy ne zavarja a „kilátást". A gép nagyon közkedvelt volt azokban a felnőtt játéktermekben – például a Las Vegas-i kaszinóknál –, ahol szeszesitalt is árusítottak. A finoman bekávézott, vagy egyenesen macskarészeg, keménykedő és hangoskodó delikvensek imádták bucira verni egymás fejét benne virtuálisan, a látványosabb találatoknál pedig, ahol fröccsent a pixelnyál, hangosan fújoltak vagy éljeneztek aszerint, hogy adták vagy kapták-e a sallert. Úgy is hirdették a gépet: „Vigyél be pár valódi ütést!"









1997 The Lost World: Jurassic Park

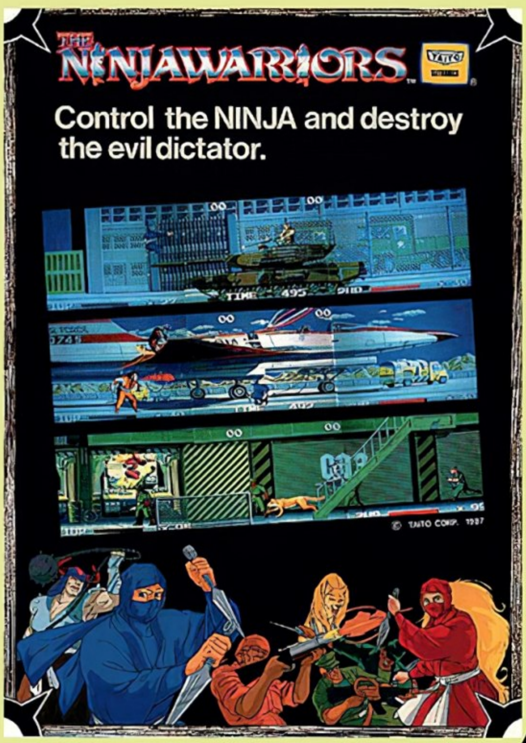


A SEGA 1997-es árkádgépe igazából nem hozott forradalmi újítást a rail-shooterek (megy „befelé a képbe" a játék magától, te meg egy célkeresztet mozgatva lősz, mint az állat) világába, hisz a Taito 1987-es Operation Wolf kabinetje volt sokáig a téma koronázatlan királya. Akadt egy elődje is, simán csak Jurassic Park címmel, 1994-ben, azonban az a gép csak a japán piacon terjedt el. A továbbfejlesztett The Lost World: Jurassic Park ugyanakkor sikert sikerre halmozott Amerikában és Európában is. Az ok egyszerű: a gép prémium változata ügyesen ötvözte az álló fénypisztolyos és a beülős autóversenyes kabinetek előnyeit, és egyszerre kínált kényelmes ülő szórakozást és intenzív, látványos akciót a játéktermekbe járóknak, ugyanakkor a világszinten is párját ritkító sikerűnek mondható mozifilmekből merített őslényes téma akkoriban őrülten vonzotta az érdeklődőket. Emellett a nagyméretű masina két fegyvert kezelt, szóval a terepjárót mintázó ülésekbe süppedve a playerek úgy érezhették, a film eseményeit harcolhatják végig, egymás oldalán küzdve. A TLW hatalmas (50" 4:3 – méretes!) képernyője és 4 hangszórója, a nagyméretű, fogsorukat közelről az arcodba vicsorító dínók vonyítása, a géppuskák hangos kerepelése, valamint a feneked alatt izgő-mozgó ülőke csak fokozták az élményt. A game 14-féle őslényt vonultatott fel, 5 változatos helyszínen végigkalauzolva a játékost, 1000 poligont (ez akkoriban csúcsnak számított!) mozgatva egyszerre 60fps sebességgel.

A The Lost World igazi harsány, „Próbálj ki!" kabinet volt, a gazdagabb játéktermek ünnepelt sztárja. Öröm volt beleülni és öröm volt kívülről is nézni. Bárki bátran kipróbálhatta, gyermek, felnőtt, megszállott árkád bubus és véletlenül odatévedt bámészkodó egyszerre. A gépek rekordbevételeket termeltek Amerikában, olyannyira, hogy a masinát kínáló szórólapra még a pontos összegeket is ráírta a SEGA. Ha jól emlékszem, egy menet akkoriban 50 centbe került, a Los Angeles-i nagy terem pedig a gép kihelyezésének első hetében 1447.5 dollárt kaszált vele… A népek úgy verték bele a coinokat, mint bolond harkály a csőrét a kaliforniai mamutfenyő törzsébe.

1988 The Ninja Warriors

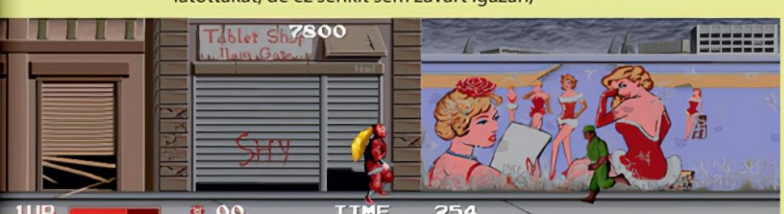
A játéktermek fénykorában nem volt igazán ciki koppintani egy nagyobb ötletet, olyannyira, hogy külön kifejezés is létezett(zik) erre – a klónozás. Egy-egy gépnek-témának néha 5-6 ikertestvére is volt más-más gyártóktól, kajakra lemásolva az ideákat; mégis, a masinák még egymás mellet létezve, egymás mellé beállítva is termelték a pénzt. A '88-as, Taito által fémjelzett The Ninja Warriors kabinet is sima nyúlásra épült, hisz a Konami '85-ös Rush'n Attack (Green Beret) gépét, valamint a SEGA '87-es Shinobi szupersikerét álmodta tovább. Egy technikai újítás azonban odacsődítette a playereket a gép elé, és aprópénz bedobálására késztette őket.



A TNW oldalscrollos, azaz balról-jobbra haladós, ninjás kaszabolás volt, melynél a gépre három szélesvásznú képernyőt illesztettek egymás mellé. Így egy tükrözéssel trükköző hatás jött létre, drasztikusan és látványosan kiszélesítve a játékteret, nagyon egyedi képi hatást prezentálva. Maga a program a korábban már tucatnyi alkalommal elpuffantott sémára épült, azaz a képbe jobb és bal szélről beözönlő ellenfeleket – köztük kiber-ninjákat – kellett karddal és dobókéssel likvidálni. Emellett a helyszínek is másolták a kor sikeresebb gépeinek játékaiban látottakat, de ez senkit sem zavart igazán, amikor egy, a megszokottnál háromszor szélesebb tank vagy leparkolt repülőgép úszott be a térbe.

A TNW feltűnő gép volt, csábító a nagyképernyő és a szép, aprólékos grafika miatt, de sajnos orbitálisan nehézre kalibrálták. Nyelte a coint, mint gyöngytyúk a taknyot, és már az első boss legyőzése is könnyen dollárokba kerülhetett a 25 centes menetekkel. Ennyiért mindössze egy életet kaptál, vagyis egy életcsíkot, és csak szabott számú dobókést. A ninjás játék ennél fogva sosem lett közönségsiker, tényleg csak a legelvetemültebb, legügyesebb playerek tudták legyűrni.







1987 Xybots



Az Atari 1987-ben debütált Xybots című lövöldéje több szempontból is nagyon friss fuvallatot vitt a játéktermekbe – sőt, talán túl frisset is, hisz a korát megelőző kabinet igazából soha nem tartozott a széles tömegek által agyonszeretett masinák közé. A játékgép már külső megjelenésével is gyökeresen eltért a többi átlagos doboztól, hisz dizájnos „törzs-" és „fejrésze" volt, így kissé egy, a nyolcvanas évek vége felé divatos robotformához hasonlított. Az örök kísérletező Atari így is hirdette masináját, a sok újításra bazírozva: „Érkezik a jövő!" Valahol sajnálatraméltó, hogy a futurisztikus megoldások ellenére a Xybots mégsem lett elsöprő sikerű klasszikus.

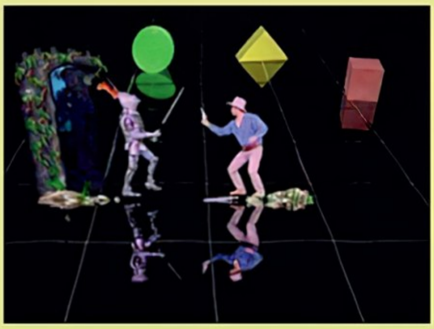
A gép külseje mellett játékmenetében is úttörő volt, hisz az akkoriban még csak gyerekcipőben járó, több kiadó által is több irányból kóstolgatott 3D megjelenítéssel próbálkozott. Persze itt most nem a PlayStation 3 és a 3DS által is prezentált, ultramodern térhatású látványról beszélek, hanem a játékokba épített 3D mozgás opciójáról, amit példának okáért a számítógépeknél a Wolfenstein, majd később a DOOM vezetett be. A sci-fi hangulatú shooterben – TPS – egy labirintusban kell bolyongani az egy- vagy kétjátékos módot választva (az osztott képernyő is nagy újítás volt!), mechanikus ellenfelekre vadászva, miközben a karakter fordulási és haladási irányával együtt mozgatható a perspektíva is, azaz a figurával fordul a futurisztikus kazamata is. Ez a megoldás inkább csak újdonságával hódított a gép debütálásának idejében, de tartós pénzköltésre sajnos nem ösztönözte a nagyérdeműt, mert a térben mozgás abszolválása a 2D-hez szokott átlag playert leginkább összezavarta: a szerencsétlen mókusok nem is a képernyőt nézték játék közben, hanem a joysticket, azzal küzdve, hogy megfejtsék, merre is van az a bizonyos előre. Maga a képernyő is inkább hasonlít túlbonyolított táblázatra, mint tetszetős játéktérre. Az akció egy relatíve kis ablakban folyik, emellett a mező nagy részét egy komplikált térkép foglalja el, melynek megfejtése és kisilabizálása időbe telik – ami elég frusztráló tény abban az esetben, ha az elvesztett életeidért egy újabb érme bedobásával kell fizetned. Emellett még tárgyakat is lehet gyűjtögetni/használni, ami akkoriban szokatlan opció volt egy arcade stuff esetében. Bár a játéktermi gépeknél sosem volt divat könnyen adni a sikert, a Xybots ott nehezítette meg a vele próbálkozók életét, ahol csak tudta – beleértve a túlméretezett karokhoz tartozó összetett irányítást is. Hogy pontosan értsétek: előre-hátra-jobbra-balra lehet „oldalazgatni" és így lőni, de ugyanakkor haladni és tengelyed körül forogni is kell, szóval az oldalazás és a forgás együttese csúnyán kifogott a legtöbb árkádrajongóval. Mókás volt akkoriban látni, hogy a legtöbben nem is próbálkoztak egy idő után a forgás elsajátításával: az emberek inkább csak az oldalazást használva próbálták kétségbeesetten elérni a pályavégi kijáratot. Hogy a dolog ennél még bonyolultabb legyen, a szintek után még különféle felszerelésekből is lehetett vásárolgatni, ami aztán végképp értetlenségbe taszította a nagyközönséget – mely akkoriban ahhoz a fakocka egyszerűségű rendszerhez volt szokva, hogy a felvett kék power-up mondjuk három irányba lövést ad, a zöld meg lézert.

A Xybots igazi keresztje, hogy az alapötlet és megvalósítás egy otthoni konzolon működött volna kifejezetten jól, ott lett volna idő kitanulni a game minden csínját-bínját, azonban az akkori hardverek ezt a technikai színvonalat képtelenek voltak prezentálni, valamint a hagyományos 8-irányú joystickekkel nem volt megoldható az eredeti kezelés. A programot átírták a kor divatos személyi számítógépeire, többek között Commodore 64-re, ZX Spectrumra, és Amstradra, a portok azonban csak csírájukban hajaztak az árkádgépre. Sokan hiszik, hogy ez a fajta csapongó kísérletezés okozta a valaha legendás, mozdíthatatlan sziklának hitt Atari bukását. Több gépük is elhasalt a játéktermekben; több olyan egyedi ötlet, melyek manapság már csak a gaming-történelem ismerőinek jelentenek valamit.





1991 Time Traveler



Ami az Atarinak hosszútávon végül nem jött be a játéktermekben, az a SEGA-nak elég jól ment: az ő kísérletezgetéseik valamiért működtek, még a legfurább ötletek is. A sors fintora, hogy végül a SEGA is hasalt, bár az ő sírjukat a konzolos piaci szereplés ásta meg, nem a játéktermi…

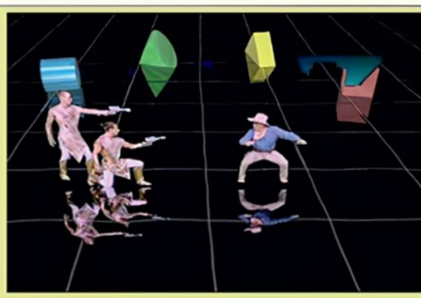
Az 1991-es, igazi unikumnak számító Time Traveler is valahol a térhatással próbálkozott, bár pár dimenzióval komolyabb formában, mint például a Xybots. A lézerlemezes FMV game – kezdetleges – holografikus megjelenítést használt, ezzel csábítva maga mellé a játéktermek újdonságra éhes látogatóit. A meglepő formájú, egy görbe tükörrel operáló kabinet már eleve vonzotta a szemet, minden tekintetben igazodott a kilencvenes évek legelejének gömbölyded, „diszkó-futurisztikus" formáihoz. Eleinte sokan azt hitték, ez egy zenegép, mások ámulva bámulták a koromfekete játéktérben az üvegbúra alatt feltűnő, valóban háromdimenziós látványt ('91-ben vagyunk!).

A game tulajdonképpen egy „évszázadokon átívelő utazás" az időben, ahol egy gyönyörű hercegkisasszony megmentése a cél. Sem a játékmenet, sem a kezelés nem volt túl összetett (csak alapirányokat kellett beadni a megfelelő időben, vagy gombot nyomni, mint a nagy klasszikus Dragon's Lair-nél), a példa nélkül álló vizualitás pedig garantálta, hogy mindig lézengjen pár próbálkozó a kabinet körül. A lézerdiszkről remek zene és digitalizált beszéd áradt, az igazi élményt pedig a kezdőknek és a kocajátékosoknak nem is a történés adta, hanem az, hogy amit látnak, ahhoz még csak hasonlót sem kaphattak meg otthoni konzoljaiktól vagy híradástechnikai eszközeiktől. A Time Traveler holografikus újítása csak és kizárólag az árkádokban volt élvezhető – de ott is csak a nagyobbakban, hisz a SEGA eléggé drágán mérte a hardvert, amit csak a legtehetősebb üzemeltetők engedhettek meg maguknak termeikben. Ezáltal a gép tulajdonképpen ritkaságnak számított, nem lehetett csak úgy akárhol összefutni vele.

Az akciójáték stílusú TT képanyaga élőszereplős, azaz valódi színészekkel vették fel a jeleneteket. A digitalizált, „körbevágott" karaktereket ezután sötét virtuális térbe helyezték, csaptak hozzájuk pár vektoros objektumot, ez adta az egyedi hatást. A pályák az előre rögzített „klipekből" álltak: ha jó felé mozdítottad jókor a kart, ment a film, ha nem, jött a halál-film. Bénázás esetén egyébként lehetőség volt egyszer az idő „visszatekercselésére", mellyel megmentető volt a hős élete. Érdekesség, hogy időnként a program beadott egy „szerencsejátékot", melyben extra életet lehetett nyerni… vagy veszteni. Sajnos gyakrabban vett el a játék, mint ahogy adott – a SEGA ezzel is újabb coinokat húzott ki a playerek tárcájából.

A Time Traveler üzletileg is sikeres kabinet volt: akár 700-800 ezer dollárt is behozott egy hét alatt egy jó placcra kihelyezett gép, életének csúcsán. Ettől függetlenül a holografikus játéktermi technológia – és a lézerdiszk – vele együtt menetelt a sírba. A szoftvert később kiadták DVD-n is, „színes" 3D papírszemüveggel, de az általa kínált látvány meg sem közelíti az eredetit.

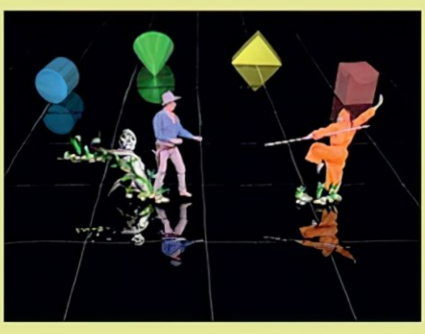






Martin





Nos, enyhén szólva nem voltam elégedett a terméssel a múlt hónapban, de most elég szép mennyiségű levél landolt a postaládánkban. Tartsátok meg eme jó szokásotokat, bátran ragadjatok tollat, avagy klaviatúrát a továbbiakban is. Az e havi felhozatal szerencsére jobb lett a minőségében egyaránt. Lássunk is hozzá. **RBaly** *(Ne örülj annyira Bali, nem a két szép szemünkért írtak ennyien. Krisz)*





Íme a nyertes alkotás (szerzője két remek levéllel is gazdagította aktuális dumaládánkat, gratulálunk)!

AZ ELVESZETT KONZOL MAGAZIN

2010 nyarát írtuk, amikor az alább leírt eseményeknek, különös láncolata bekövetkezett. 4 kollégista barát, Farki, Tömi, Muti és Dex úgy döntött, hogy mivel ragyogó napsütés volt egész héten, és nem lehetett másra számítani a közeljövőben sem, elmennek a városuk közelében található erdőben lévő vadászházba, 1 hétre kalandozni. A ház már vagy 10 évvel ezelőtt bezárt, mert olyan pletykákat lehetett hallani a kisvárosban, hogy turisták tűntek el az erdőben, ezért senki nem járt már évek óta arra. Összeszedték minden szükséges holmijukat, majd mivel mind a négyüknek volt egy szenvedélye, ez pedig egy azidőtájt megjelenő újság olvasgatása, név szerint a Konzol Magaziné volt, azt semmiképp sem hagyhatták otthon. Mutira hárult a feladat, hogy biztonságosan eltegye az egyetlen példányukat. Késő este lett, mire megtalálták a sűrű erdőben a vadászházat. Semmi mást nem lehetett hallani, csak egy öreg bagoly huhogását, és a közeli patak csörgedezését. Megindultak az ajtó felé, majd megpróbálták kinyitni, azonban az, zárva volt. Muti úgy döntött, megnézi hátulról is. Körülbelül 10 perc elteltével, lassan nyílni kezdett az ajtó, azonban a 3 fiú legnagyobb meglepetésére, nem Muti nyitotta ki, hanem egy öreg, meggyötört és nagyon piszkos arcú vénember, akinek ruhája csupa rongy volt, a fogai pedig sárgásak és összevissza álltak szájában. **(Tinihorrorok kezdő jelenetsorai. RB)** Majd megszólalt: „Nah, úgy tűnik vendégek jöttek! Jöjjenek, jöjjenek csak beljebb! Én vagyok itt a háziúr!" Tömi megkérdezte, nem látta-e a 4. barátjukat, aki velük volt. Az öreg azonban állítása szerint senkit sem látott. Felkísérte a fiúkat az emeletre szobáikba, akik egyre jobban kezdtek aggódni társukért. Összejöttek este a társalgóba, hogy megbeszéljék, ki merre induljon, elveszett barátjuk keresésére. Mire azonban elkezdték volna a tanácskozást, legnagyobb megdöbbenésükre, megjelent Muti. Szinte teljesen sűrű sárréteg borította mindenhol, ahol száraz testrész volt rajta, ott meg friss horzsolások nyomai látszódtak. Rögvest ki is kérdezték őt. Elmesélte, hogy mi történt: „Amikor hátra mentem, egy távoli bokorban mozgásra lettem figyelmes, mintha egy ember lett volna ott, így elindultam a bokor irányába. Vesztemre, mivel a bokor mellett egy deszkákkal gondosan lefedett, mély gödör volt, amelybe belezuhantam. Próbáltam nektek kiabálni, viszont annyira messze lehetettek tőlem, hogy esélyem se volt, hogy meghalljátok. Majd olyan 20 perc szenvedés után, egy vén csúnya öregember jelent meg a gödör szélén, aki egy kötelet leengedve kisegített. Mint elmondta, állatoknak állította a csapdát, hogy aztán megegye szerencsétleneket, amik beletévednek. Elmesélték a fiúk, hogy már nekik is volt alkalmuk megismerkedni a furcsa vénemberrel. Éjjel lefekvés előtt, gondolták, hogy kipihenik hosszú megpróbáltatásaikat egy kis Konzololvasással. Muti bement a szobájába, hogy kivegye táskájából, azonban a többiek ekkor egy olyan erejű és kínkeserves üvöltést hallottak onnan, amelyet korábban még soha. Berohantak, majd Muti arca szinte le volt merevedve a rémülettől, kezei pedig megállás nélkül remegtek. Mi történt? Kérdezték a többiek. Erre Ő, csak ennyit tudott kinyögni: „Eltűnt, Elveszett, nincs meg…" Ekkor már mindannyian tudták, hogy nem beszélhet másról, csak, a Konzol Magazinról… „Hogy történhetett ez?" Fakadt ki Farki. „Tudjátok, hogy már nem lehet kapni sehol a városban! Elkapkodták mindet már a megjelenés első napján!" Kontrázott rá Dex. Azonban Mutinak, ekkor bevillant valami! „Az öreg háziúr, amikor húzott ki a gödörből, a hátitáskámnál fogva segített. Biztos akkor vehette el tőlem!" Mondta. Majd mindnyáján lerohantak az alsó szintre, hogy megkeressék a vénembert. Hiába volt a nagy sietségük, semmilyen nyomát nem találták. Míg végül 1 órányi keresés után úgy döntöttek, hogy megszakítván szerencsétlenül sikerült kirándulásukat, hazaindulnak. Mikor elindultak az ajtó felé, hangos koppanásra lettek figyelmesek, majd a földre néztek, és Muti mellett ott hevert egy ronda, sárga, keszekusza fogakból álló műprotézis. Ekkora mindnyájuk előtt összeállt a kép, hogy a tolvaj nem lehetett más, mint legjobb barátjuk, Muti, akinek szerencsétlenségére kicsúszott táskája oldalsó zsebéből a bizonyíték.

Mint később bevallotta, nem bírta feldolgozni a tényt, hogy 3 másik emberrel kell osztozkodnia kedvenc magazinján, ő mindenképp csak magának akarta. Ezért jött neki kapóra, amikor kitalálták, hogy elmennek a régi házhoz. Mivel az iskolájában színjátszó körbe járt, nem volt neki nehéz szert tenni egy kis speciális sminkre és színészi kellékekre, amivel könnyedén megformálta az öregembert. A 3 barát végül megbocsájtott neki, azonban ezután csak akkor olvashatott Konzolt, ha valamelyikük ott volt a közelben.

(Hát nem tom, biztos ez a hónap levele, ha te mondod Bazsi, de én Farki, Tömi és Muti után már beadtam az unalmast. K)

desolator@konzolonline (Tóth Ádám)

És második alkotása:

A következő levelemben, be szeretném mutatni nektek egy néhány éve, a homo sapiens sapiensből továbbmutálódott emberfajt és annak alcsoportjait. *(Végre valami érdekes. K)* Megjelenésük közvetlenül összeköthető, a 20. század végén egyre inkább elterjedt szórakoztató egységek, a videojátékok emberre való hatásával. Evolúciónak nem nevezném, inkább csak egyfajta mellékfajnak, amelyet majd a történelem fog eldönteni, hogy bukása, vagy felemelkedése fog követni. Az alább mutatnám be megfigyeléseim eredményeit és csoportjait:

Homo sapiens casulatis:
Ezen a fajon a legkevésbé fellelhetők a mutáció jelei. Különösen nagy érdeklődést mutatnak egy Wii nevezetű játékgép iránt. A többi konzolin faj számára érthetetlen rajongás jelentkezik nála, egy műanyag tárgyal való hadonászásában, és torz testű, vízfejű játékfigurák irányításában. Amennyiben egy programban, a legkisebb mértékben is találkoznak kihívással, azonnal felhagynak annak folytatásával. Legtöbb esetben falkákba verődve figyelhetjük meg őket, kedvenc tevékenységük végzésekor.

Homo sapiens normalis konzolus:
A legelterjedtebb Konzolin faj. Külső jegyei alapján szinte megkülönböztethetetlen a normál sapiens sapiensektől. Azonban mindegyik egyed, nagymértékű szeretetet táplál kedvenc konzolja iránt. Szeretetének tárgyát pár naponta, általában mindig használatba veszi, ellenkező esetben különböző elvonási tünetek figyelhetők meg rajta. Ezek az enyhe ingerlékenységtől kezdve, egészen addig terjedhet, hogy az utcákon este kilövi a közvilágítás lámpáit, hogy sötétben tudjon közlekedni, továbbá az is előfordulhat, hogy a háza bejárati ajtajának kinyitását, csak különböző mini játékokon keresztül hajlandó elvégezni. Nagyon könnyen megfertőzi nőstényét szenvedélyével, amivel az hamar, a lentebb tárgyalt girlgamerus-á képes mutálódni. Egyéb jellemzőiben szinte teljesen megegyezik a normál embertársaival.

Homo sapiens fanaticus:
Életének nagy részét kedvenc konzolgépe közelében tölti. Már fiatal egyed korától kezdve gondosan kijelöli területét jellegzetes szagával, amely az állandó egyhelyben üléstől származik. Ez a terület nem terjed túl lakhelyének szolgáló

szobáján. Mozgásigénye igen alacsony, mivel az gyakorlatilag a játék lemez betétele a gépbe, és fotelja közé korlátozódik. Emberi kapcsolatai kimerülnek, a szülőanyjától való táplálék elfogadásában. Bár fizikálisan igen gyenge, verbálisan annál inkább szeret támadólag fellépni az online játékok űzésekor, és különböző fórumokon való kinyilatkozásakor. Szinte képtelen elviselni a játékokban a vereséget, ekkor mások számára ijesztő dührohamok jelentkezhetnek rajta. Várható elszakadása szüleitől, 40-50 év. Fizikai jellemzői igen felismerhetők: Legtöbbször erős túlsúly jellemzi, továbbá pattanásos és fehér bőr a napfény teljes hiánya miatt.
Homo sapiens girlgamerus:
A példányok nagy részét nőstény egyedek teszik ki. Amennyiben mégsem lennénk biztos nemében, szexuális kapcsolatra való felhívása esetén mindenképp győződjünk meg, hogy nem véletlenül a transfestitas mellékággal kerültünk szembe. Girlgamerusok között igen nagyszámban megtalálhatók a hímek számára kívánatos példányok. Ezek az egyedek előszeretettel alkalmazzák hím társaikkal való együtt konzolozáskor, a nyeréshez szükséges elterelő eszközöket. Ilyenek lehetnek a testi adottságaik kihasználásával történők, mint például felháborítóan rövid szoknyák felvétele és combjaik kimutatása, esetleg lelki eredetűek, mint például vesztéskor könnycseppek kicsörgedezése könnycsatornáikból, melyekkel könnyedén megtörik a gyengébb hímek, játék megnyerésére irányuló vágyait.

Ezzel be is fejezném fajleírásom, amit büszkeséggel mondhatok el, hogy elsőként sikerült a világ fajfejlődés történetében létrehoznom. **(Valóban, bár a kubeidus (kocka-faj) hiányzott. RB)** *(Nekem meg már kezd sapiens csömöröm lenni. K)*

Prof. Tóth Ádám (desolator @ konzolonline)

Üdv Konzol csapat!

Nyaralásból visszatérve (of course, hogy a hőségriadókor mentünk pont :D)július 17-én jöttünk haza nyaralásból és egy benzinkútban láttam meg az újság első számát. Megörültem, hisz azt hittem nem lesz több konzol újság és nem tudok mit olvasni(kivéve azt a 14 kötelező olvasmányt amit a kedvenc magyartanárom adott fel a nyárra)Az úton hazafelé belelapoztam. Fel is lelkesültem a nyereményjátékokon. Gondoltam megpróbálom mindhármat, hátha nyerek. *(Kis naiv. K)* Ekkor esett viszont le. hogy b*sszus júniusi az újság... Na akkor az első 10 előfizusból pont kimaradtam, pedig biztos hajszálon múlott. **(Annyira azért nem, szeretnek minket, sokan előfizetnek, tégy így te is. RB)** Amilyen peches vagyok tuti 11. lettem. Hamar rájöttem arra is, hogy a hónap képe se lehetek. Pedig már el is terveztem. Egy frankó vízalatti kép lett volna gyűjteményemmel.(mondjuk így utólag a PS3 nejlonzacsiba csomagolását nem ártott volna újragondolni, de ha akarjátok megcsinálom. :D) **(Nosza csak bátran, azzal tényleg nyertél volna, bár nem a nejlon a javallt, jó pár víz alatti mod létezik, megfelelő szerrel kell bevonni a hardvert, garanciára viszont ne számíts. RB)** Ami még gátolt volna az az újság eláztatása volt. Mondjuk annak már mindegy, mert kisöcsém úgy rányáladzott, hogy összefolytak a lapok. *(Pfujj! K)* A Máriós rész konkrétan csöpögött. Vehetem még még egyszer. Azt viszont még nem tudom, hogy az új szám shrek/toy story részét hogy mentem meg... Nah visszatérve a nyereményjátékhoz: Amikor így lejött, hogy elúszott a lehetőség, meg az x360 is szép nejlonba csomagolva. Csalódott lettem, de most itt az esély! Nah én vagyok a hónap levele? Ui.: az uccsó szót kéretik nem szétszedni viczesen. *(Ehh, pedig már annyira viszketett a tenyerem…K)* Az újság pedig überkirály! Andalog voltam tisztelettel! **(Tágas égen andalog, tán te vagy, de gépet más kapott. Aú, mindegy :) RB)**

Tisztelt Konzol Magazin,

és a Dumaláda szerkesztője, aki nem tudom, kicsoda, köszönhetően hülyeségemnek! *(Szerény srác. K)* **(Te mondtad ki, vagy talán mert nem olvastad át a júliusi számot. RB)** Nem magáról az újságról fogok írni - amit nem olvastam, nem véleményezhetek, ez így a jogos :) - hanem arról, hogy mi a véleményem sok tizenéves gamerről. Nos, mivel magam is játékokkal szoktam foglalkozni (hobbi, videók, végigjátszások, satöbbi, ezzel foglalkoznék munkaszerűleg is, de hiába álmodozok!), és figyelni szoktam a kommentálók seregét, sajnos nem tudok teljes mértékben pozitív véleményt írni. Örülök, hogy van igény a retróra. Örülök annak is, hogy nem egy videómnál láttam kommentben ezt, hogy "Jé, ez megvolt nekem is!". Így van értelme ennek. De hol van itt a probléma? Hadd fejtsem ki... sajnálatomra vannak olyanok, akik nem képesek egy NES, SNES, Genesis, Gameboy játékot értékelni. Jó, vannak rossz játékok is, de ha már egy jó játékra azt írják, hogy "ez de egy ***", akkor bizony ki kell jelenteni: műveletlenek a játékokkal kapcsolatban. Régebben nem voltak ilyen egyszerűek a játékok. (Technikailag igen, de most a nehézségre gondolok.) Ott van példának az 1986-os Metroid NES-re. Na, aki azt végigvitte magától, az biztosan hősnek számíthatott társai körében. *(Én a Gameboy-os Metroid II-vel voltam így, szerelem volt első látásra. K)* Ez bizony egy olyan játék volt, hogy berakott a történés kellős közepébe és gyerünk, oldd meg a problémát magad. Ma meg mi van? Vannak ismerőseim, akik egész nap (nem túlzok szerintem) CoD4-eznek. (Meg olyanok is, akik WoW-oznak) Jó, megértem, ha esetleg sikere lenne vele, vagy bajnokságokra járna vele, akkor érthető lenne, de ahelyett, hogy dolgozna? És bizony minden mondatában ott van az a b+ szó. Oké, néha én is elragadtatom magam, de ennyire nem szokásom káromkodni. És az a bajom, hogy ezek a tinédzserek már nem nagyon (de vannak kivételek! Ismerek jópárat!) értékelik a régmúlt konzoljait és alkotásait. *(Nehezebb olyat értékelni, amihez nem fűz vmilyen emlék, habár valahol ez is alázat kérdése. K)* Pedig akkoriban még volt eredetiség, új ötletek, innováció... '85, Super Mario Bros.: korszakalkotó lett, '88-ban a 3. része folytatta, és '90-ben a Super Mario World már az SNES-en még tovább vitte. És ma? Többnyire "cső" FPS-ek, túlzottan mulitplayerre hegyezett játékok, melyeket single playerben unalmas végigvinni, semmiből dolgozd fel magad arccá játékok. Vannak ma is jó és érdekes alkotások, de összefoglalva: tiszteljétek a régebbi játékokat is, mert nem biztos, hogy nélkülük meglennének azok, amikkel ma sokan nyomultok! :) **(Ez így van, de a jelen kor is fejlődik, s megvannak a kiemelkedő alkotásai, amelyek majd újabb húsz év múlva az akkoriak alapjainak fognak számítani. RB)** Kösz a figyelmet, tisztelettel:

Visor (Konzol Onlineon V-alaki)

Üdv kedves Konzol,

Nagyon örülök, hogy újra van egy magyar KONZOL magazin, ami ráadásul még nagyon tetszik is. Szerintem az etalonnak számító Play magazin színvonalán mozog a magazin. **(Érdekes meglátás. RB)** *(Jaj de tudtam, hogy ezen fennakad a szemed. K :)* Ehhez a teljesítményhez csak gratulálni tudok. Nagyon örültem amikor a 2. számban megtaláltam a japános cikket. Egy ilyen cikk hihetetlenül feldob egy gamer magazint. Nagyon köszönöm a bevezetését!!! Eddig még csak egy problémát találtam: Szerintem a retró rész túl hosszú még a Japán rész túl rövid, de lehet ez csak a manga és anime imádatom miatt van. **(E hónapban az egyik kívánságod teljesült, az is valami nemde? RB)** A design az meg valami zseniális!!! *(Pszt, halkabban, nehogy elbízza magát a grafikusunk. K)* Ilyen SZÉP újság ilyen jó minőségű papíron még sosem volt a kezemben!!!!! **(Ez most tényleg dicséret, vagy szimpla szarkazmus? BTW Danke! RB)** Sok sikert a laphoz!!! És asszem ez lesz az első újság amire elő fogok fizetni!!!! leendő törzsvásárlótok:

sasukeskapa

Emlékezetes volt a nap,

Mikor lapotok kezembe akadt.
Az ágyam kivetett hamar,
Míg az égen szikrázott a nap.

Felöltöztem hát, s hamar indultam,
Gondolatimban ti jártatok minduntalan.
Mit hoztak hát össze, oly kíváncsi vagyok!
Már oly régóta vártuk ezt a napot.

Bódét bódéra jártam, a népek csak néztek,
Konzol magazin kapható? tizedjére kérdtem.
Az eladók csak lestek, ilyet nem is hallottak,
Fejüket csóválva, nekem színt vallottak.

De nem adtam fel, átutaztam a fél várost,
Reggelim kihagytam, hát elnyaltam egy lángost.
Az utolsó falatot nyeltem, a sajtot letöröltem,
Felnéztem, s hát nyomban megőrültem!

A sárga címlap a szemembe villantott,
Szinte értem kiáltott: Hé, itt vagyok!
Megiramodtam, így röpültem felé,
Oly kevés a példány, nehogy elvigyék!

De a látvány a pillanatban szívszorító.
Egy újszülött sírt fel, olyan életre való.
Mellette egy óriás, fellegeket karcoló,
Akkor halt meg, teste immár a porba való.

Megérkezett az ifjú trónkövetelő,
Bírni fogja szusszal, oly vakmerő.
Előtte az út, szíve tiszta és erős,
Remélem immár ő lesz a nyerő.

Majd láthattunk csodát egy hónap múlva,
Íme a második szám, lapja színesre fújva!
Illata olyan mámorító, ez csak ő lehet,
Nem szab neki határt, se szél se fellegek!

Eljött hát hozzánk, itt van az egyetlen,
Kicsi országunkban, dombokon, hegyeken.
Ő a Konzol magazin, nem is lehet más,
Szerencsénk van veletek, ez nem lehet vitás!

Szekeres Szilvia

Ez szép volt. RB *(Szeretem én a költészetet, csak nem mindig értem. K)*

Kedves Mindenki a szerkesztőségben!

Nagyon örülök Nektek! De komolyan! A Konzol első számáról úgy néz ki egyelőre lemaradtam, viszont a másodikra lecsaptam az újságosnál amikor megláttam. Nem volt kérdéses az sem hogy elő fogok fizetni, mivel imádom a konzoljátékokat és azt a kevés magazint ami ezzel foglalkozik. Régen lelkes olvasója voltam a Playstation és Playtime magazinoknak is, aztán szegénykéim lemorzsolódtak. Pedig szerintem égetően kellenek ezek! Nekem minden bizonnyal :), egy olyan csajszi vagyok ugyanis, aki rühelli az összes női magazint, egyáltalán nem érdekelnek a celebek, a neten olvasgatástól kifolyik a szemem, Playboyt meg ilyeneket nem fogok venni, hiába jók a cikkek, nem vagyok leszbi... szóval amióta kinőttem a Garfieldből, Ti lesztek az új reménységem. Ó a konzolok... nagy szerelem ez a miénk, haha. Én az ilyen típusú játékokkal először az első plázás játékteremben találkoztam komolyabban (fater ott dolgozott, naná hogy nem egy hétvégére kb. beköltöztem, a szervizkulcsokkal a zsebemben!). Nagy szerelmem a Tekken 3 volt. A tini korom mindennapjaiba szervesen beletartozott ez a remek kis legenda. És amikor megkaptam az első Psx-em és már otthon is ment a bunyó... elhiszitek, hogy Jin Kazama vállán a nonfi tetkó meghatározta az életem? Tetoválóként dolgozom egy belvárosi szalonban.
Ti is biztos megkaptátok otthon „már megint azzal a nyavajás géppel játszol ahelyett, hogy valami értelmeset csinálnál!?" Aztán amikor rá kell jönniük, hogy ez mégse volt ártalmas, mert pl. jócskán kibővült az angol nyelvtudásom az RPG-ktől, hehe. Ja, meg érdekelt a játékok eredete és mindenféle iskolai kényszerítés nélkül kezdtem el könyveket olvasni Japánról. Játszani kell. Nem lehet éjjel-nappal borzalmasan komolyan venni az életet és a Tv-t csak híradó vagy sorozat nézésre tartani – mert itthon társadalmilag az az elfogadott esti program. A magyaroknak meg kell tanulni lazítani. Mi páran már szörnyen lazák vagyunk :). Az újságotok pedig megmutatja a friss érdeklődőknek, hogy a videojátékok érdekesek, van történelmük, része a világunknak. Szóval igen, kellenek azok a cikkek! Kedves Martin és Krugman én nagyon várom a történetek folytatását! **(Job Done! RB)**
Éljenek a videoátékok!
Üdv és sok sikert Nektek!

Kis Brigi *(Ugorj be bátran a szeribe az első számért Brigi. K)*

Üdvözletem Konzol magazin!

Csókoltatlak benneteket kedveskéim innen a messzi távolból,a tisza jobbik partjáról(vagy a balabbikró?tudja a föne)Írtátok kedvenc újságom levelező rovatában hogy annyi gagyi levél érkezett hogy nem igazán tudtatok választani közüllük,mármint hogy melyik jó,meg melyik nem.Bocsássatok mög,de egy kicsit még szétszórt vagyok,korán röggel van,és még nincs bent a deci Levelem célja hogy szóljon is valamiről,csak hát nehéz szavakba önteni mit is éröz a paraszt ha olvassa az újságotokat.Tehát.Öleg sok nyarat megértem már a gamervilágnak nevezett régióban,és ha éppen nem a présházban kóstolgatom a nedűt,otthon a hűvösön nyomom full hd-ban.Iszonyat sok sajtóterméket(nem a sajt köll anyjuk,most másrú van a szó)olvastam már a háború óta,de a szivemhez közel csak is a konzolokkal kapcsolatos infók férkőztek közel.Vót hát ugyi az a bizonyos három számos,mely először vegyesen keverte(mint én szoktam)a pc-s és konzolos híröket,majd amikor a tábor kinőtte a lapot,kapott egy különálló passzust,amit bibliaként forgattunk jó tíz éven át.És akkó hirtelen(mint én a hortobágyi bucsuban)megszüntette valami nagy agyú észlény,eszem a husát a tinónak.Eljövendett hát a nagy semmi a világunkban,ahun még az asszony sem mindig tudott jókedvre deríteni.(Jóvan na Sára,a csűrbe azé nem semmi vót)Egyik nap aztán ahogy csikót kerestem a intörneten,véletlenül látom ám a kedvenc ps oldalamon hogy lesz egy Konzol Magazin nevű úság.Egybű rákerestem mint pap a miseborra,hogy mirű is lenne szó,mer hát olvastam én má sok átb..mármint átverést.Miután ténylegesen biztos vót hogy mögjelentek,oda is kötöztem a legközelebbi úságos mellé(alig vót 200km-re)és mondtam neki hogy ha nem rendel legalább egy darab Konzolt,möglátja a rézfánfütyülömet!Végre megjelentetek,és lett nagy vidámság a tanyán,hirtelen háromszor olvastam el.Egyszer elölről,egyszer hátulról,egyszer meg fentről lefelé,de az mán a kisüsti miatt vót.Hát azt köll mondjam hogy mögfeleltetek,még az én nagyon magas elvárásaimnak is.(Pedig nehéz volt Sárának felhozni a kazal tetejére)Oltári dizájn,profin mögírt cikkek,jópofa emberek,akik már évek óta szinte ismerősök.Minden együtt vót hát ahhoz hogy magasba emeljétök a konzolosok zászlaját!(Most hímeztetem éppen rá a paszományt)Ennyit akartam hát írni hirtelen(mög az asszony is húz erőssen a csűr fele)és ha esetleg arra járok felétek beadok egy korsó 80 fokost még ráadás dicséretnek.Maradok tisztölettel az egyik leghűségesebb olvasótok,és amint összegyün a péz a tengeribűl elő is fizetök rátok.Bár jó vóna ha lönne valami farmos játék is a rendelés mellé. Na mennem köll,nem fárasztalak benneteket tovább. **(Érdekes is, meg satöbbi, de tudod, hogy ezt az egészet kvázi egy mondatként írtad le? RB)**
Maradok tisztelettel

Zsolti bácsi Simagöröngyösről

(Megtesszük, amit lehet Zsolti bácsi, tessék nyugodtan Sára néninek is üzenni valamit. K)

Ui:Várjá mán Sára,valami beleállt az ülepembe...
Ryo san

Mikor olvastam a felhívást,

hogy "Bármiről írhattok" felcsillant kicsi szemem és máris kezdtem ötletelni, miről is írhatnék. Lassan vége a nyárnak és arra gondoltam, leírom hogyan telik egy hetem, illetve mit érdemes csinálni ha unatkozol. Mint minden munkakerülő fiatal a hetet nem is kezdheti mással, mint egy jó nagy adag zenével. Nálam mindig bömböl a "feka zene" és ezt sajnos a házunkban lakó idős generáció nem kedveli és megszól, hogy nagyon csúnya fiatalember vagyok. Nem maradhatnak ki a haverok, akik pókeren elnyerik az összes megtakarított pénzt és otthon lehet magyarázkodni, hogy a metrón kizsebelt egy tolószékes, kar nélküli fazon. A vízipipa elmaradhatatlan. Gang-be szoktunk csapódni úgy az igazán élvezetes a tüdő pusztítása, közben a tömény alkohol fogyasztása elengedhetetlen. (Köztéren a legjobb) Csajozni is kell ám! Egyszer mentünk az utcán egy csajjal, aki a kezünk fogta. Jött egy túrista, aki igen illuminált állapotban volt és kiabált, hogy "Two guys?! Egészségedre!". Érdemes az utcákon sétálni, mert bárhol beleütközhetünk vicces emberekbe, főleg tömegközlekedésen, akik kék karszalagot hordanak. Összességében csak annyit akartam írni, hogy a nyáron aki megteheti pusztuljon a lustaságtól és igyon sokat! **(Ehhez azt hiszem InGen lesz a te embered! RB)** *(Ejj, ezeknek a mai tesztelőknek nagy része már meg sem éri a 30-at, szomorú dolog ez. K)*

Zoliqa alias Zé voltam.

Sziasztok!

Még a múltkor írtam nektek egy levelet az első számmal kapcsolatban, de nem hinném hogy emlékeznétek rá. Na mindegy, a lényeg, hogy teljes egészében elolvastam az egészet és csalódnom kellett. Kb. minden második tesztnél azt olvastam, hogy: " ezen játéknak a tesztjét már jó pár helyen olvashattátok..." --> kit érdekel? Azért indítottátok ezt a magazint, hogy a saját szemszögötökből mutassátok be a játékokat, nem pedig a többi játékteszter magazin/oldal véleményét akarjátok reklámozni. **(Nem is tettünk így, egy kivételével. RB)** Amitől a legjobban kiakadtam az Alan Wake "teszt" volt. Szép volt, jó volt, szeretem az ilyen írásokat, de meg kell kérdeznem: mi a pics@? Konkrétan beleírjátok az újságba (jó nem konkrétan, de nézzétek el a költői túlzást), hogy: " ha érdekel egy igazi teszt, nézz utána a neten, de addig is, itt egy szép novella-szerűség az Alan Wake-ről...". Ez egy irodalmi magazin, és én nyúltam félre vásárlásnál?! Komolyan ezért felesleges volt egy magazint indítani... gyerekek, az röhej volt amit csináltatok! **(Ha valami „egyedi", az lehet fos, vagy jó, tudtam, hogy minimum 50-50%-os tetszési átlaggal fog átmenni a cikk az olvasók agyán, de, hogy emiatt az egész lap? Ugyan már. Ahogy egy jóbarátom, Gyoolio Iglesias mondaná: „Amikor ilyen kijelentésekre ragadtatja el magát, előtte tartson egy kis önértékelést". RB)** Tudnám még ezt folytatni, de szerintem ennyiből is érthető voltam. *(Ehh, hagyjuk Iglesiast. Figyu Danny, tetszett a cikk… mondom TETSZETT a cikk, vili? Na látod, tudtam én, hogy jó gyerek vagy. K)*

Mostmár kezemben tartom a második számot (holott előző levelemben írtam, hogy nem fogom állandóan venni az újságot, mert nincs rá pénzem, de erre kíváncsi voltam), amiből eddig csak egy-két rövidebb tesztet olvastam el (hiába nincs sokra időm), meg JediEco cikkét az internetes ismerkedésről. Ezek már nagyon jók, JediEco cikkét meg különösen élveztem, remélem sok ilyen tartalmú olvasmányt közöl majd!

Nos azt hiszem ennyi egyelőre, lehet hogy fogok még írni, ha átolvastam a 2. számot, de ha nem írnék, akkor azt vegyétek jó jelnek. :) *(Én égi áldásnak fogom venni. K)*

Danny

Üdvözlöm a Konzol.eu szerkesztőségét!

(Ők online tolják, de átadjuk! RB) Természetesen az én fülem hallottak a szóbeszédről, miszerint nálatok igen bőkezű nyeremények várnak a résztvevőkre a nyereményjátékotokban. Szóval azt mondjátok, mindenről lehet írni, na akkor beszéljünk is az új PLAYBOY-ról.Kiábrándító, hogy az ember mennyire igényli a khmmm... "cshöcsöket". *(Erre most nem írok semmit, mert még kanos állatnak gondolnátok… és milyen igazatok lenne. K)* Szóval itt nem arról van szó, hogy a barátnődnek karácsonyra mellplasztikai utalványt adsz, mivel a látvány az ágyban nem kielégítő, NEM.Arról van szó, hogy ha már (mostmár mondjuk így) kisseb keblet látunk a PLAYOY-ban az átlagnál, akkor már egyből rászegeződik a szemünk és kezdünk méregetni, hogy: "...ááá ez kicsi..., de hát nem is annyira, de a lényeg, hogy aranyos, de azért mégis kicsi, nem hmmm... (fordítás) ÁÁÁ mekkora duda".Szóval értitek, itt most a FÉRFI ÖSZTÖNÖKRŐL LESZ SZÓ!És vágjunk is bele az ondómerevédés körülményes ugyanakkor egyszerű tényezőibe.Hehehe ez csak vicc volt(háháháhá)...Természetesen NEM erről lesz szó, hanem inkább valami gamer témával kapcsolatos dologról lesz szó. Szóval arról lenne szó, hogy ha már játékosokat "bérelnek" fel arra, hogy egy játéknak (C&C4) címet adjanak (Tiberium Twillight-szerintem rohadt sz*r cím), akkor miért nem halgatnak meg játékosokat egy játékról való ötleteikről?!Szóval értem, hogy most szakképzet emberek gondolkodnak a sztorin meg az elképzelésen és a kivitelezésen, *de azért láthatjuk* pl. egy Legendary-ba mennyire lehet volna is valami, tehát ha érezték volna-márpedig érezték szerintem-hogy ez így f*s lesz, akkor miért nem csináltak egy ilyen közvélemény kutatást arról, hogy a játékosok egy ilyen meg ilyen játékba mit képzelnének bele, vagy egy készülő projekthez...Na de a lényeg az, hogy szerintem mindenkinek volt már elképzelése, hogy ő milyen játékot tudna kitalálni, és én röviden elmondanám az én ötletem, hátha valakinek tetszik is.
Nos akkor a játék lényege az lenne, hogy egy csávó-ilyen Max Payne módra-bulletime-ban kap egy golyót a fejébe, és miközben megy a golyó a fejünk fele azon a főhős előtt lepereg az élete, és az egész játék azt a pillanatot dolgozza fel(8-10 órában XD), amikor a golyó slow-motionben közelít a fejünk felé.Nekem eddig ez a legjobb ötletem.
Még mit mondhatnék?Ja igen nézzétek meg az Eredet című filmet, ha lehet 3D-ben nézzétek, mert egyszerűen (lol) nem üt, nem vág, hanem APRÍT. és DÖNGÖL.Ja igen, tegnap nem sikerül a 6:3-as ismételt győzelem az Angolok ellen, helyette kikaptunk 2:1-re, de sebaj. Adjon a jó Isten Szebb Jövőt! **(Krisz, ez miért is került be? RB)** *(Mert „valaki" a fotelban tespedve kipipálta. Szex és erőszak mindig trendi. K)*

Coder

U.I. Remek lett a második szám!

Kedves Konzol magazin! :)

Elég régóta foglalkozok konzolokkal lány létemre. Akad pár vicces történet a tarsolyomban, és bizony konzollal kapcsolatos ciki történeteim is vannak. Hogy ki melyikre kíváncsi, döntse el maga! Én most egy frissebb élményt szeretnék elmeséni. Talán az első eset volt, hogy saját fizetésből konzolt vásároltam. Egy csodálatosan szép PlayStation 3-at. Futárcég hozta ki nekem egy borús, téli délelőtt. Nem számítottam aznap délelőtt senkire, így szépen kényelmesen, kócos hajjal kibattyogtam a fürdőszobába, és nekiálltam felkenni az arcomra egy zöld pakolást. Mondanom sem kell, úgy néztem ki, mint egy régi indiánfilmből kilépett maszkos szereplő. Már majd egy órája zöld trutymóval az arcomon szaladgáltam a lakásban, így teljesen elfeledkeztem mókás kinézetemről, amikor megszólalt a csöngő. Az első gondolatom az volt, hogy megérkezett a PS3. Olyan mennyiségű boldogsághormon szabadult fel bennem, hogy teljesen elfeledkeztem magamról, és egy szál törölközőben, arcomon a zöld maszlaggal, ajtót nyitottam. Egy kipirosodott arcú férfi állt velem szemben meghökkent arccal. Nem értettem miért néz annyira, mikor is a tükörben megláttam magam teljes valómban. Hirtelen nem tudtam, sírjak-e vagy nevessek? Végül az utóbbi mellett döntöttem, és viccesre véve a figurát, aláírtam a PDA-ban. Nem elég, hogy tapasztalatlanságom miatt úgy írtam le a nevem, mint egy hétéves kisgyerek, utólag vettem észre, hogy az arcomról egy zöld darabka a PDA-n landolt. *(Ehh, legalább ezt a „landolást" hanyagolhattuk volna. K)* Egy azonnali kézmozdulattal letöröltem, mintha mi se történt volna, de azóta is emlékszem a futár férfi furcsa arckifejezésére. Nem mindennapi történet volt, ezért is osztottam meg Veletek. :) **(Furcsa fejet lehet azért vágott, hogy kvázi-UFOK (a zöld maszk végett) is PS3-at vesznek, pedig mennyivel előttünk járnak. :) RB)**

Történet írója: Dobronyi Eszter

Csöcskenőcs konzolosok!

Mi a helyzet felétek?Itt a Balaton mentén nagyon finom idő van, a víz pont jó, a csajok szépek, mi kell még?Jaa, tényleg, Red Bull győzelem a Hungaroring-en! *(Sajnos megvolt. RB)* Ti mit csináltok? Bent ültök a melegben, és szerkesztitek az újságot nekünk?Deee kedvesek vagytok, biztos „nagyon" jó móka lehet.:DAz előző számban benne volt a levelem, és a képem is, ezért most igazi szuperszelebnek érzem magamat!Lehet, hogy ettől az érzéstől vezérelve, megveszem az újság 3. számát is, és óriási gyűjteményem már 3, ismétlem, HÁROM tagú lesz.Szerintem ilyen hatalmas KonolMagazin gyűjteménnyel csak én rendelkezek! :)Téényleg, van néhány tippem, hogy hogyan lehetne még sikeresebb a KonzolMagazin, meg is osztom veletek: Minden újsághoz ajándék teljes játék!Ez tuti tetszene a vevőknek.Ki nem szereti az ajándékokat?Bár lehet, hogy RBaly nem örülne annyira egy McLarenes pólónak **(Pedig de, eladnám. RB)**, vagy bögrének, bár kitudja, lehet, hogy ez

minden vágya!Ha ez nem válik be, akkor simán adjatok pénzt a magazin mellé, hiszen a pénzt mindenki szereti.:) **(Most kvázi adtunk, 59. oldal. RB)** Ha ez sem válik be, akkor jöhetnek a drasztikusabb lépések: az összes szám címlapjára Győzikét kell tenni ezzel a szöveggel: Nágyon kííigyó ez á konzol mágázin, há'; bejáá, vegyünk má belőle vágy ötöt!A név pedig:Rajkonzol. *(Ja, az nagyon raj lenne. K)* Néhány cikk a jövőbeli lapból:Hogyan vegyünk Ferrarit 50000 forintból, avagy alkudni tudni kell.Eladom a házam 5 millióért, és 2-ért veszem vissza!Hogyan lehet elaludni új év előtt 30 perccel, avagy legközelebb elég lesz egy pohár pezsgő.Kislányom, csíííz!- avagy hogyan vesztheti el a gyerekünk már azelőtt az összes fogát, mielőtt még kinőtt volna neki!(csoki 4 ever) A weboldal tartalmas, de néha úgy szét van csúszva, mint a haverom egy tartalmasabb éjszaka után!Na, mára ennyi a tipp rovat, megyek , megmártózok a „magyar tengerben".További szép napot nektek is.

Üdv:Blufájter, hardy, Martin-a, Dzseki-chan, jedi anacin, vagy.... hívjatok ahogy akartok.:)

Falusi élet videojátékosként

Mondandómat ott kezdeném, hogy egy körülbelül 300 lakosú piciny 3 utcás, és 3 kocsmás falucskában élek az Isten háta mögött. Úgy kell elképzelni, mint, egy városi 10 emeletes panelházat, csak az emeleteket lebontani és több négyzetkilométerre szétosztani a lakásokat. Mindenki ismer mindenkit és mindenkinek ugyanaz az érdeklődési köre, ami nem más, mint a mezőgazdaság, és arról áradozni egész nap, hogy milyen nehéz is az élet.

Ami igaz az igaz, valóban nehéz az élet főleg, ha az ember úgy akar beilleszkedni a közösségbe, hogy holmi „tévéjáték"-al játszik. Nálunk a fiatalság általában azon versenyzik, hogy ki hány villa sz@rt tud felpakolni a lovas kocsira 1 perc alatt **(:D RB)**, hányszor itta le magát a sárga földig a héten, és mennyire nőt már ki a szakálla. *(Becsüljük meg az igazi régivágású magyar paraszt munkás embereket. K)* Nos, ezekben nincs valami nagy xp-m, és skill-em sincs hozzá, főleg szakállam nincs (meg kell jegyeznem, ez nekem nem gond). Gyakran meg szokták kérdezni, mihez is értek én, ekkor szoktam azt válaszolni, hogy elég jól nyomogatom a ps controllert és a psp-n is a gombokat főleg, ha épp a Rock Band van benne. Ilyenkor általában nagyot néznek, és megkérdezik tőlem mi az a Rock Band, ekkor én csak kezükbe adom a psp-t és megalapítják mekkora hülyeség is ez. Nem tudom ilyenkor mit tegyek, hagyjam ott őket, és mennyek egyedül játszani, vagy talán erőltesem meg magam hogy, felkaroljam ezeket a velem egyidős srácokat és avassam bele őket a videojátékok fortélyaiba. Gyakran felmerül bennem ez a kérdés, de sajnos ez nem csak rajtam múlik, hiába próbálok hegyként Mohamedhez menni, ha elszalad előlem. Egyszóval játékostárs találása mélyen el van ásva a föld alá, ebben a faluban legalábbis. Egyszer történt, hogy épp a rendszerint járó makói busszal mentem haza és előttem üllő két srác az új xbox slim-ről beszélt, ekkor nagyon megörültem, és csak hegyeztem a kicsi fülecskémet, mi jóról beszélnek még, említették a Dante poklát, hogy a producter első gammája, de mégis milyen zsír. Ezután ért engem a „hidegzuhany" amikor a másik fél is belekezdet mondandójába, és máris kezdte a Kinect beszédet:

- Te, há' halottad most mit csinált a Microsoft? Valami webkamerás hülyeséget, ül a csaj az ágyon kalimpálva, és már föl is öltöztette magát ezerször, értöd. (mi itt az Alföld déli részén e-vel nem is tudunk beszélni) Aztán csak folytatta a rizsát.
- Aztán mög ismeröd-é a „nagtáj beör"-t? Égy plüssmackó bulit szervezöt és nem jött el sénki ezért léírt mindönkit, akit möghívott.

Ekkor már nem tudtam eldönteni, hogy sírjak-e vagy röhögjek, így hát további utazásomat a Rock Band-el folytattam.

A buszról leszállva elgondolkoztam rajta, hogy jó ötlet lett volna-e megszólítani őket, és így játékostársakra akadni. Jó lett volna, de ez már majd egy másik alkalommal fog csak megtörténni, de addig is jó abban a tudatban lenni, hogy nem vagyok egyedül a környéken, aki holmi „tévéjáték"-al játszik .

tomaer15

Muszály lesz bekeményítenem.

Mivel nem én nyertem meg a fotópályázatot, hanem az az önelégült jacksparrow imitátor ezért levélfronton támadok, mert nekem kell az a wii. Már a beküldött képemnél is egyértelműen látszott, hogy egy nyomorult wii-re van szükségem, nem is értem, hogy lehetettek ennyire vakok, simán vehettétek volna a célzást, ennél azért többet vártam tőletek. Most az egyszer elnézem a trehányságotokat, de legközelebb már nem fogadok el kifogást. Követelésem tárgyát lehetőleg minél hamarabb postázzátok, egyrészt mert születésnapom lesz augusztus végén (huszonötödik), másrészt meg a francnak van kedve várni. Mivel csóró szar vagyok, ezért játékokra sincs pénzem, mondom miket küldjetek a konzol mellé: Mario Galaxis 1,2. Metroid Príma 3 vagy a trilogiás. Mario Kart, kormány kiegészítővel. Medwörd, Nem kell hiró, more 1,2 meg a Kaptáros és Dedspacés pisztojosokat zapperrel együtt. Mivel dagadt szar vagyok ezért küldjetek balanszbordot is wii fittel, mert leakarok fogyni és rátok fogom, ha nem. Mivel szeretek többen is játszani küldjetek 4 wiimoteot, motion plusszal meg wii sporttal.Egyelőre ennyi, majd ha a küldött játékokt végigviszem utána szólok mi kell még. Végül jöhet még valami retrós tévé is, hogy ne legyen csúnya a kép a hádésomban. Asszem elég egyértelmű voltam, had ne kelljen egyéb intézkedéseket tennem. Kezitcsokolom.

Mrenton.

(Amennyiben leírod ezt a levelet hibátlanul, megfontoljuk. RB) *(Olvass a sorok között Bali, már mondtam, hogy Mrenton régi spíler. K)*

Sziasztok!

Én az első szám "gondolatébresztő" írásához kapcsolódóan szeretnék írni.Engem különösebben nem zavar, ha a videojátékokról, mint gyermeteg szórakozásról nyilatkoznak degradálóan, mivel én ez által nem érzem sem kevesebbnek, sem többnek hobbimat. Én -remélem, nem tűnik túl nagy szerénytelenségnek- más véleményétől függetlenül is tisztában vagyok a videojátékok által képviselt értékekkel. Ha azonban még is kéne feltétlenül valamilyen ellenérvet állítanom azzal szemben, hogy a videojátékok elintézhetőek egyetlen kézlegyintéssel, akkor az a következő lenne: Nem rég olvastam egy cikket, amely bemutatta, hogy a budapesti Pentő Intézetben wii-s foglalkozásokat folytatnak mozgáskorlátozott gyerekek számára. A gyerekek imádják, hisz játszani minden gyerek szeret, ráadásul így olyan élményeket szerezhetnek (bowlingozás, box, golf), amiket másképp nem tudnának sérülésük miatt. Ami ennél fontosabb, hogy a gyerekeken jelentős fizikai fejlődés figyelhető meg. A játék fejlesztette állóképességüket, végtagjaik ügyességét, olyan mozgásokat sajátítottak el játék közben, amikre addig nem voltak képesek. Később bajnokságokat is szerveztek, amik által az egészséges versenyszellem élményét is megtapasztalhatták. Ez a történet szerintem minden embernek elegendő kell hogy legyen arra, hogy átgondolja véleményét a videojátékokról. **(Van még egy olyan kategória is, hogy Serious Game, nézz utána. RB)**

Üdvözlettel: big boss

Kreatív ötlet hallatán mi juthat eszembe.

Nézzük csak, mivel játszok már több mint 10 éve játékokkal, és beszéltem is sok mindenkivel olyan témával kapcsolatban, hogy mik az igények. Akár filmes témában is persze. Szóval mi is kell. Nos, kellek én meg a haverok, a kritikusok, a fejlesztők, a befektetők. Ha én játékot akarnék készíteni mi is van meg nekem ebből. Vagyok én, a gép, a TV, a játék. Vannak az én saját elvárásaim. Hogy készítsek mindenkinek tetsző gémet? De most komolyan!? Kiakarok én lépni a csak játékos berögződésből. Inkább a játék fejlesztésemmel töltött időt másra fecsérlem.

- Ma csak sörözök srácok, holnap meló van! **(PSN és XBLA játékokat fejleszthetsz, ha legurult a sör, tényleg. RB)**

János György

Kedves Konzol csapat!

Fő az eredetiség, úgyhogy először is gratulálok a magazin születéséhez! Számomra a legjobbkor ugrottatok be az ezúttal alighanem végérvényesen kimúlt 576 Kbyte helyére, ezért úgy döntöttem, hálám jeléül megírom nektek hanyatlásom történetét. Mindig is későn érő típus voltam, aki egy lépéssel a többiek mögött jár. 2010 derekán is képes vagyok visszanézni a Jeges szelek völgyébe, és legtöbb örömömet még mindig a Thief 1-2 rajongói küldetéseiben, vagy az agyonmoddolt Morrowindben lelem. Ízig-vérig PC játékos vagyok, bár az efféle címkéket ökörségnek tartom, akárcsak a konzolháborúkat, hisz úgyis tudja mindenki, hogy a PS3-ra nincsenek játékok, a Wii egy fehérre festett Gamecube hadonászós kontrollerrel, az Xbox 360 meg folyton a szervizben van. Viccet félretéve, csupán arról van szó, hogy míg más SNES-en vagy PS1-en nevelkedett, én és két öcsém önfeledten átlegóztuk ezt az időszakot, a szüleim pedig amúgy se szívesen vették volna karácsonyra olyan gépet, amin csak játszani lehet. Annyit azért tudtam, hogy van ez a Playstation nevű csoda a PC-n sosem látott, bizarr japán játékaival, meg hogy az MGS az valami nagyon menő dolog, de a 486-os gépünk PII-re cserélése után megnyugodtam, hogy talán én sem maradok ki semmi jóból. Voltam egyre nagyobb mellű Lara Croft, a "háromzöld-lámpáscsávó", revansra készülő Revan, Perzsia homokos hercege, belassultan vetődő Max Payne, terpeszből tüzelő Leon Ass Kennedy, Raziel nevű aszalt szilva, acéltökű Duke Nukem, hogy a többiekről ne is beszéljek, egyébként meg Hiróz 3 télen-nyáron. Úgy éreztem, teljes az életem, mindegyik ("I'm a gamer, I've got lots of lives!"). Tavaly nyáron jutottam el odáig, hogy közel 10 év önmegtartóztatás után elrohantam megvenni életem első konzolját, a csodált PS2-t, miközben nagyon szégyelltem magam, amiért lány létemre még mélyebbre süllyedek az efféle örömökben. Amiatt is aggódtam, hogy klaviatúrán edződött kacsóimba nem való a kontroller, de hamar belejöttem a masszírozásába annyira, hogy ne mindig csak a "game over" felirat virítson a monito.. izé, tévéképernyőn. Persze voltak sötét időszakok, mint amikor már nem tudtuk durvábban szétrúgni egymást Tekkenben, öcsémék fölfedezték a FIFA 10-et, és egy időre kénytelen voltam kölcsön DS-el a kezemben, magamat ász védőügyvédnek képzelve hangosan tiltakozni egy sarokban, de hazudnék, ha azt állítanám, hogy nem élveztem. Ugyan a konzolokkal szembeni bizalmatlanságom nem múlt el egészen, talán mert túl sokáig voltak ismeretlen ellenségeim, amiket exkluzív címeik miatt annyiszor elátkoztam, viszont fogalmam sincs, hogy válhatott belőlem többé-kevésbé épkézláb némber pl. az Okami ismerete nélkül. Azóta sem győzöm pótolni a sok kimaradt játékot, időközben beszereztem egy Gamecubeot is a Resi Remake kedvéért, és ha ez így megy tovább, 2012 környékén *talán*veszek egy x360-at, de addig is maradok olvasótok, csak hogy tudjam, mikor épp mit hagyok ki. További sok sikert kívánok, és ezúton könyörgök Nektek, hogy ha csak tehetitek, nyomjatok a cikkekbe vicces képalákat, mert akkor még szórakoztatóbbak lesztek! **(Ha valami vicces, találó, akkor is lesznek sokan, akiknek erőltetett lesz, meg nekünk se hiányzik, amelyik kép meg bezédes, úgyis berakjuk. RB)** *(Szórakoztatóak vagyunk mi, látnád csak némely kollégát élőben. K)*

üdv,

Klári (siklara)

Ennyit most, folytatás a következő hónapban. Egy témát feldobok, de eltérhettek tőle: írd le, oszd meg velünk életed általad vélt (legek következnek) legcikisebb, viccesebb, furcsább, extrémebb, stb. élményedet. A dumalada@konzol.eu éhesen várja a leveleket.

Ciao:

RBaly és Krisz

Konzol magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Szerkesztőség

Főszerkesztő:
Rónyai Balázs
rbaly@konzol.eu

Szerkesztő:
Raj Krisztián
rajkrisz@konzol.eu

Grafika és tördelés
Fekete Zoltán
fekete.zoltan@konzol.eu

Laptulajdonos
Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel

Völgyi Bálint
volgyi@konzol.eu
Martin
martin@konzol.eu

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest,
Visonta utca 1-2.

Terjesztés

Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest,
Visonta utca 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

WWW.KONZOL.EU



Az Ubisoft forradalmi stratégiájával minden eddiginél mélyebben belemerülhetsz a hadviselés ősi mesterségébe, modern háborús hadszíntéren, epikus csatákkal.



Vedd kezedbe az irányítást, és állj be a Covenantok elleni végső ellenállás vonalába, egy legendás Spartan hős bőrébe bújva!



A maffiózós sandbox játék folytatása hamarosan érkezik, hogy a 40/50-es évekbe visszarepítve kiterjeszthessük bűnszövetkezetünk Empire Bay-ben.



A Disney-s JRPG visszatér, a Kingdom Hearts mítosz előtörténetét feldolgozva, három teljesen új karakterrel.



Peter Parker legújabb kalandjaiban négy különböző univerzumban négy különböző képességű Pókember bőrébe bújva harcolhatunk a rosszfiúk ellen.

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:
Singularity-t nyertek - Bartók Dániel, Fodor Viktória, Lelkes Zsolt és Csordás Gergő
Crackdown 2-t nyertek - Blonszki Bence, Tusjak Éva és Kovács Zsuzsa





Amennyiben lemaradtál volna róla, a kiadótól megrendelheted az első két számot, darabonként ***599 Ft***-os áron! Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint. A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett, szintén ***599 Ft***-ért.


FÓRUM
BLOGOK
NYEREMÉNYJÁTÉK
HÍREK
MONKEY
HOMO ERECTUS
EARLY MAN
MODERN MAN
GAMER


MAFIA® II
MÁR A BOLTOKBAN!
27.08.10
www.mafia2game.com
facebook.com/mafia2game
twitter.com/mafia2game
© 1998–2010 Take-Two Interactive Software, Inc., and its subsidiaries. Mafia® II developed by 2K Czech. 2K Czech, the 2K Czech logo, 2K Games, the 2K Games logo, Illusion Engine, Mafia, Mafia II, the Mafia II logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.